幼女戦記

Saga of Tanya the Evil

アニメ完全設定資料集

カバーイラスト

原画 = 細越裕治
Yuji Hosogoe

仕上 = 中村千穂
Chiho Nakamura

背景 = 上田瑞香
Mizuka Ueda

特効 = チップチューン
chiptune

幼女戦記アニメ完全設定資料集

目次

キャラクター設定 004

005 帝国
041 共和国
047 協商連合
053 ダキア大公国
055 連合王国
057 その他

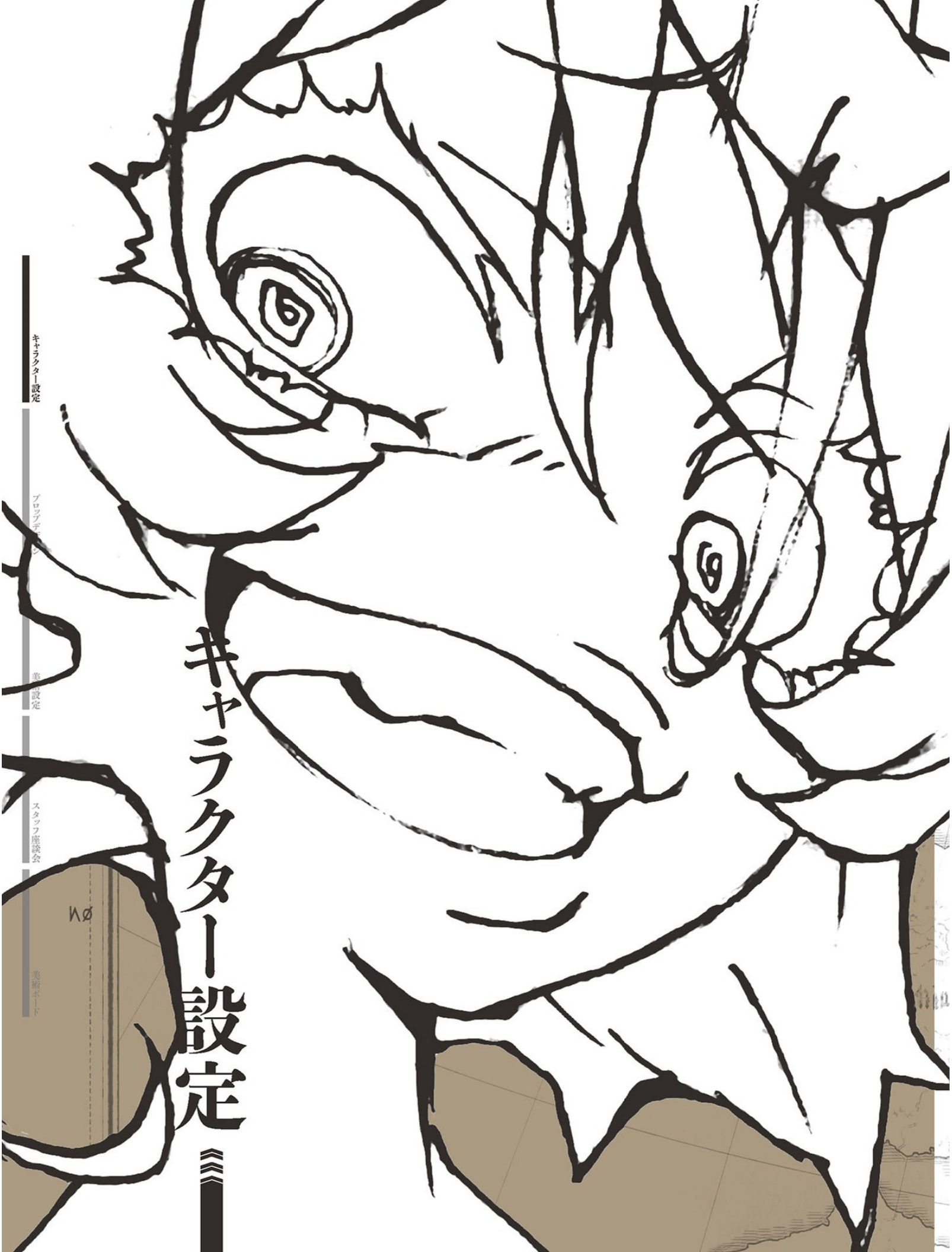
プロップデザイン 059

060 帝国
080 共和国
090 協商連合
094 ダキア大公国
095 連合王国
096 その他

美術設定 097
帝国 098
共和国 131
協商連合 136
ダキア大公国 139
連合王国 142
合州国 144

スタッフ座談会 145
カルロ・ゼン×上村 泰×猪原健太 146
上村 泰×細越裕治×平柳 悟×谷口宏美×角木卓哉 153

美術ボード 161
イラストギャラリー 204
参考資料およびカルロ・ゼンによる推薦図書 222



キャラクター設定

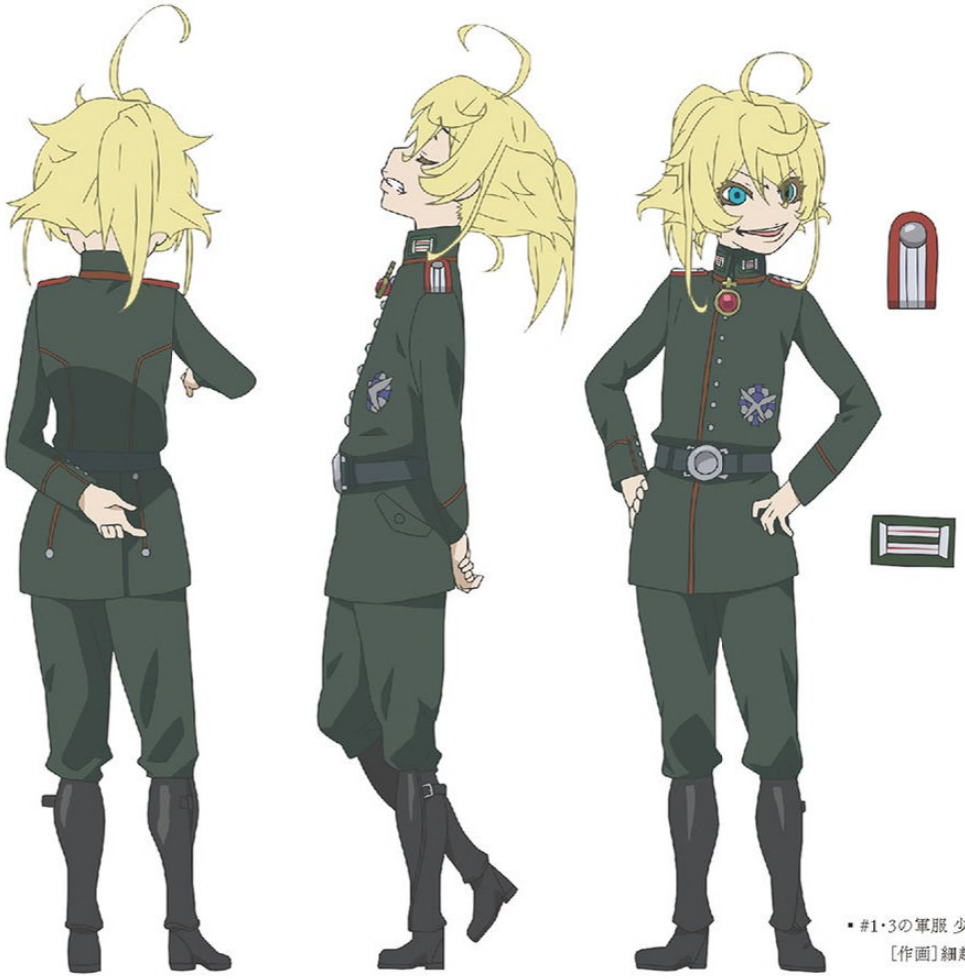
帝国

ターニャ・デグレチャフ

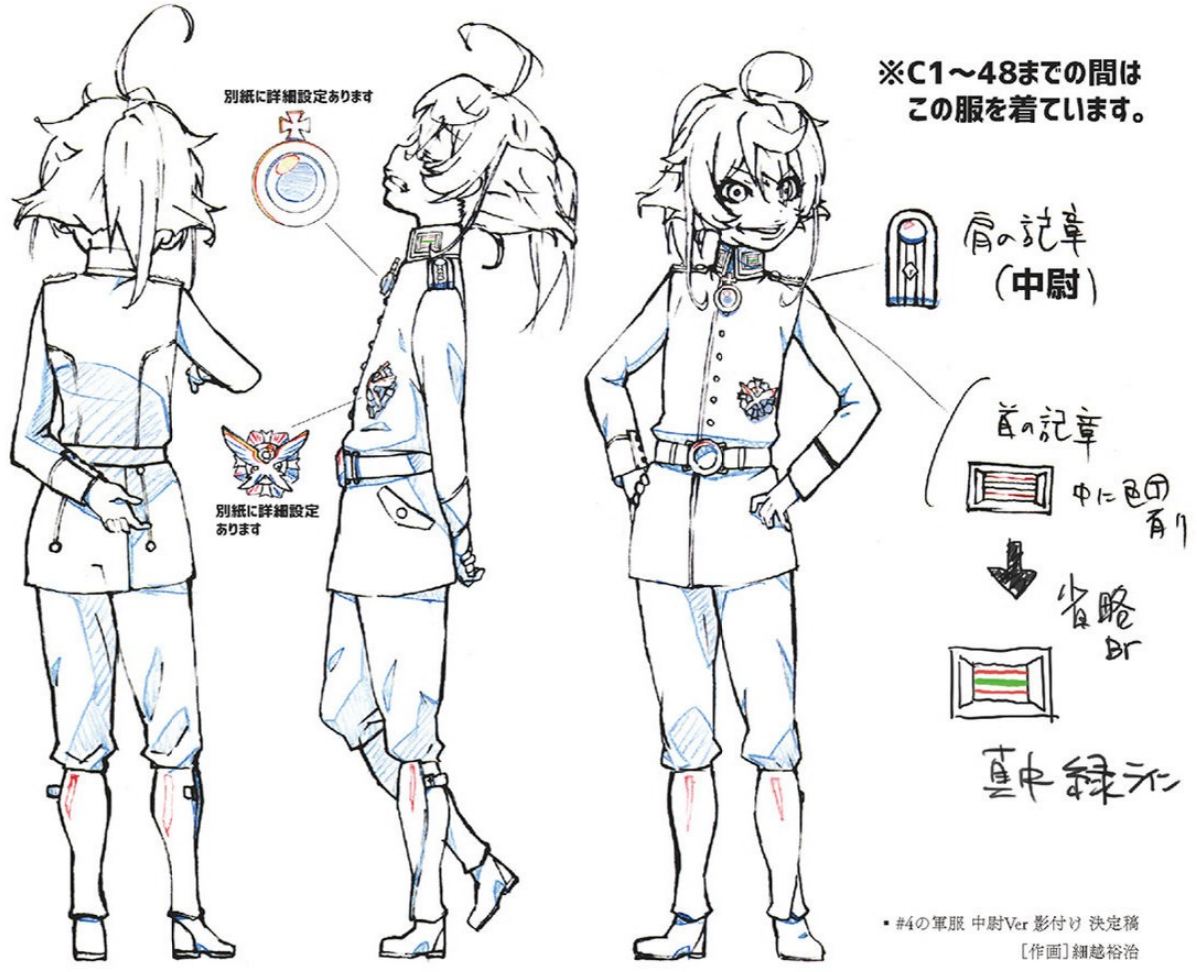
CV 悠木碧

帝国軍第二〇五強襲魔導中隊第三小隊小隊長→第二〇三航空魔導大隊大隊長兼第一中隊中隊長。少尉→少佐。金髪碧眼、色白の幼女にして、「白銀」の二つ名をもつ。ライン戦線従軍時に活躍し、敵対する国の兵士からは「ラインの悪魔」と呼ばれ恐れられている。もとは日本人の男性サラリーマン。

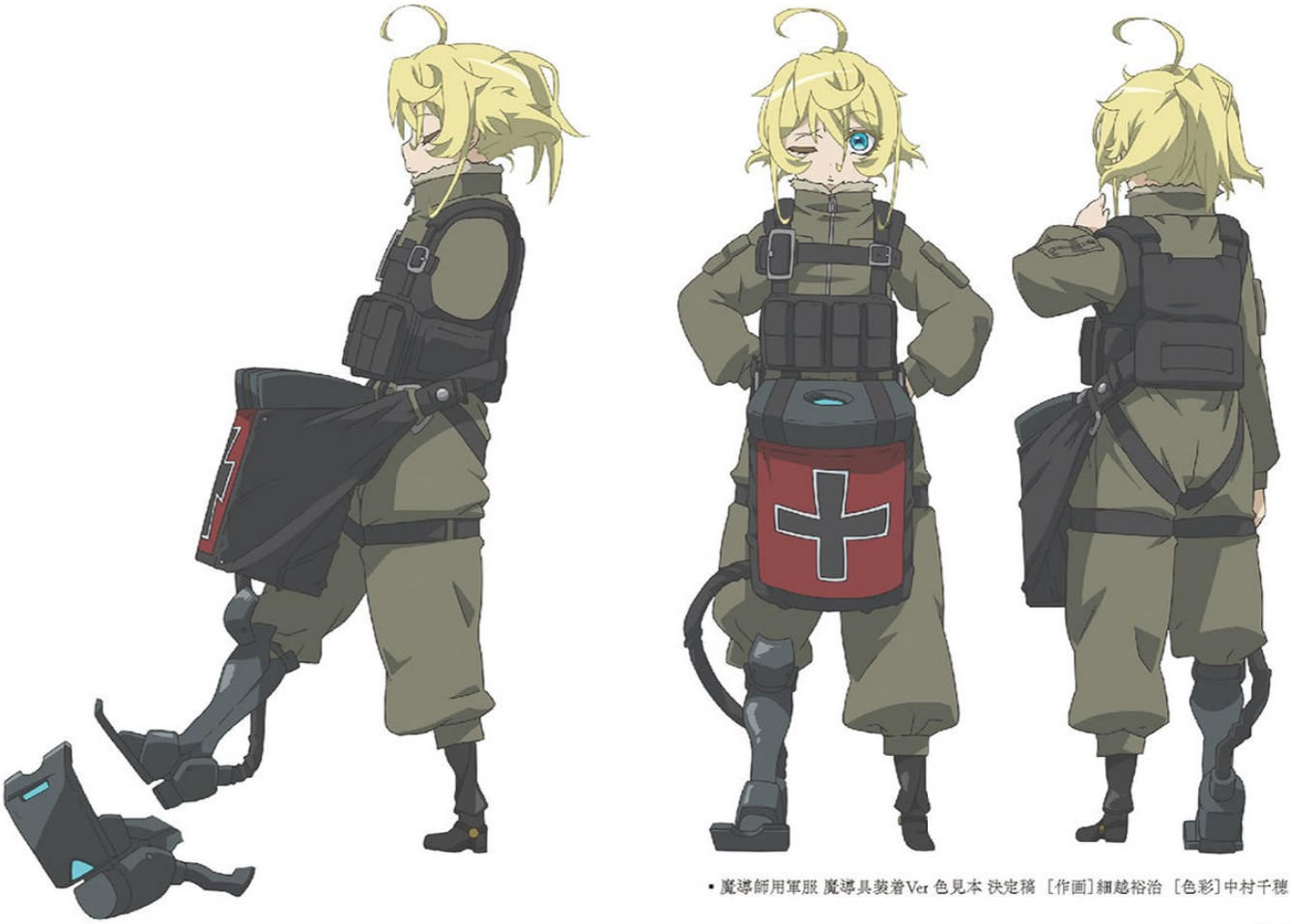
次なる転生が保証されていない以上、優先すべきは現環境での生存と保身。
そして存在Xに復讐する意味でも、安全な後方で順風満帆な人生を送ってやる



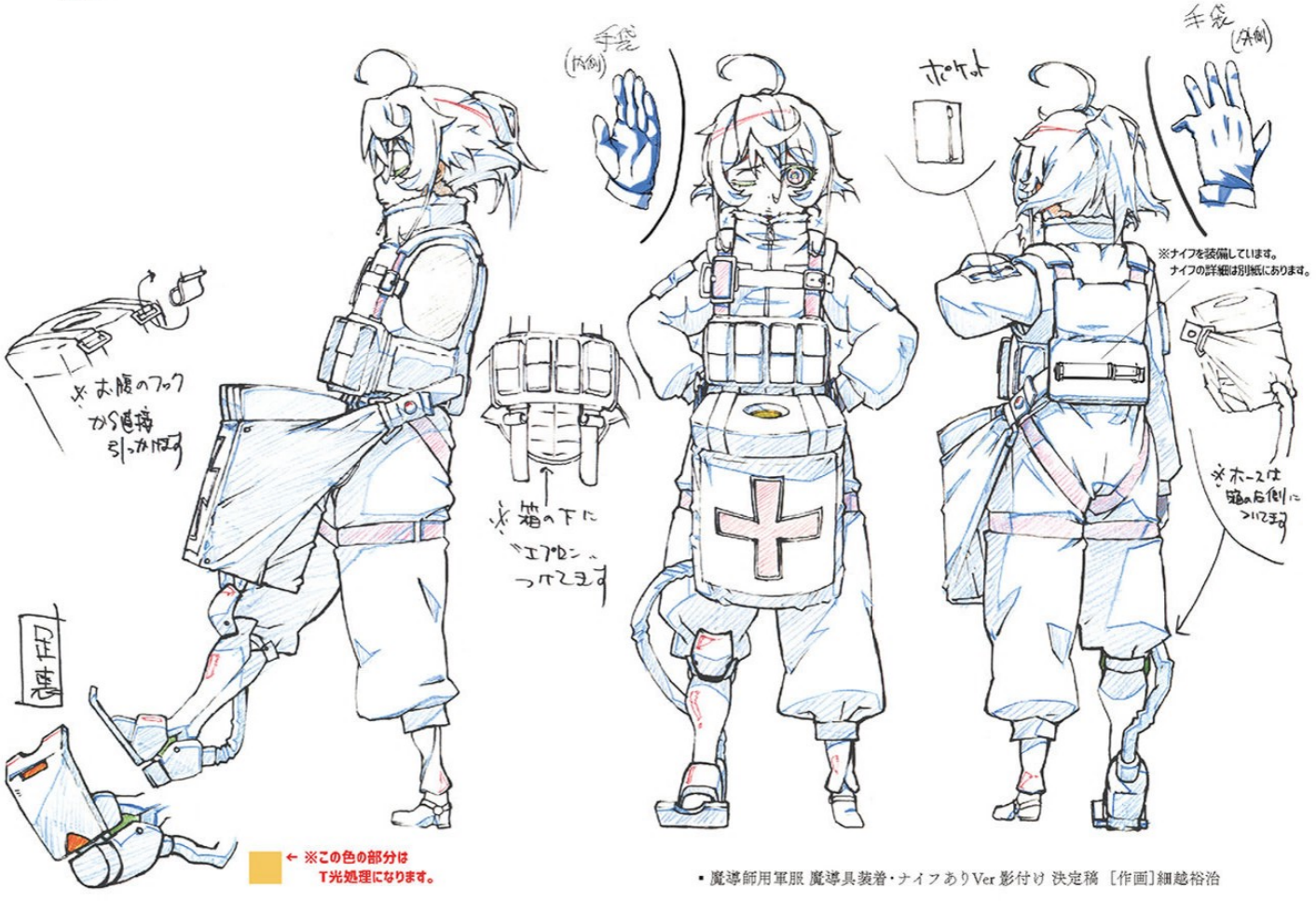
・#1・3の軍服 少尉Ver 色見本 決定稿改
［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂



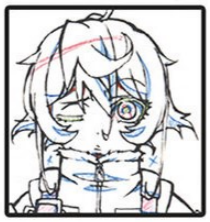
・#4の軍服 中尉Ver 影付け 決定稿
［作画］細越裕治



▪ 魔導師用軍服 魔導具装着Ver 色見本 決定稿 ［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂



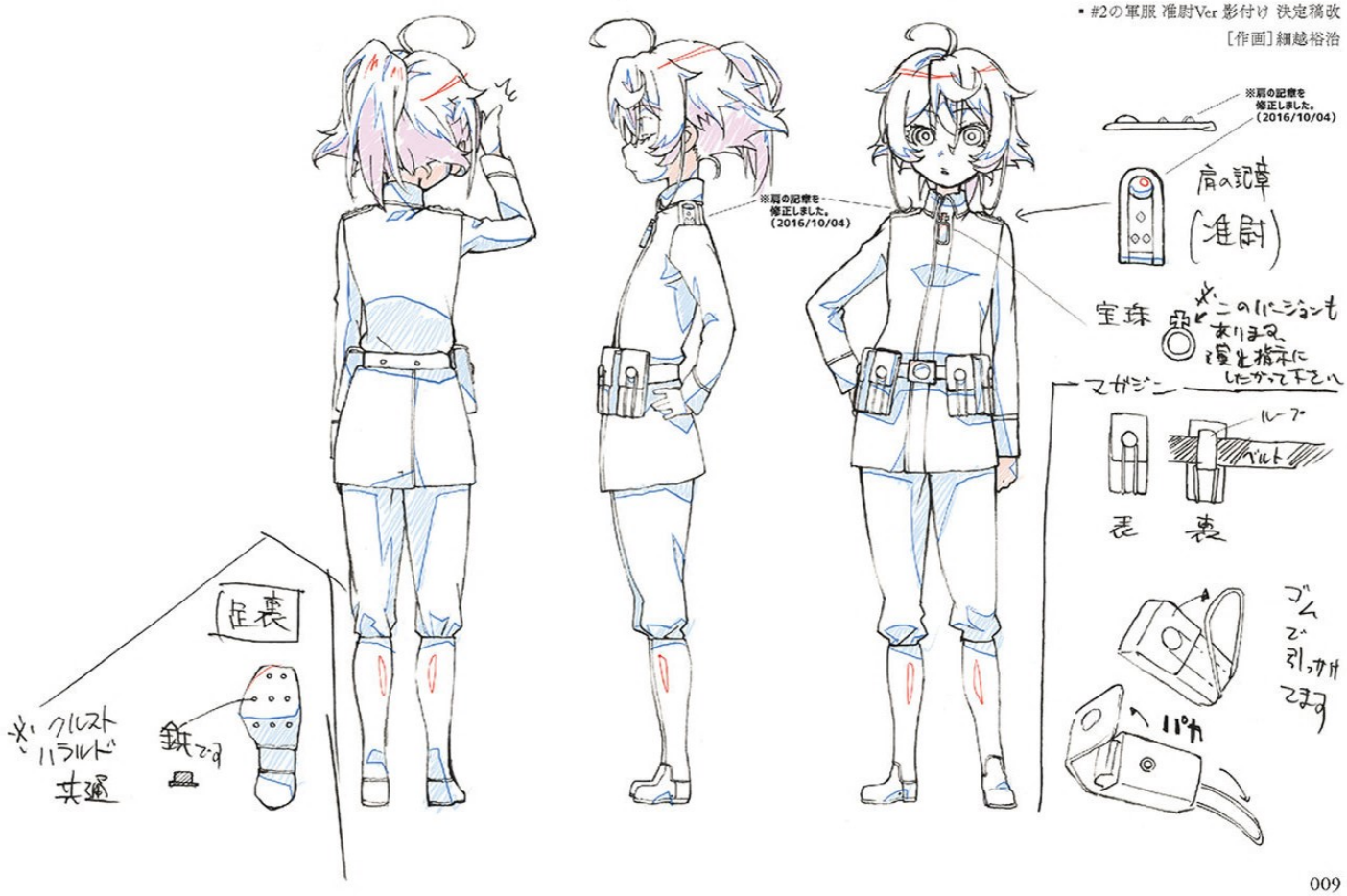
▪ 魔導師用軍服 魔導具装着・ナイフありVer 影付け 決定稿 ［作画］細越裕治

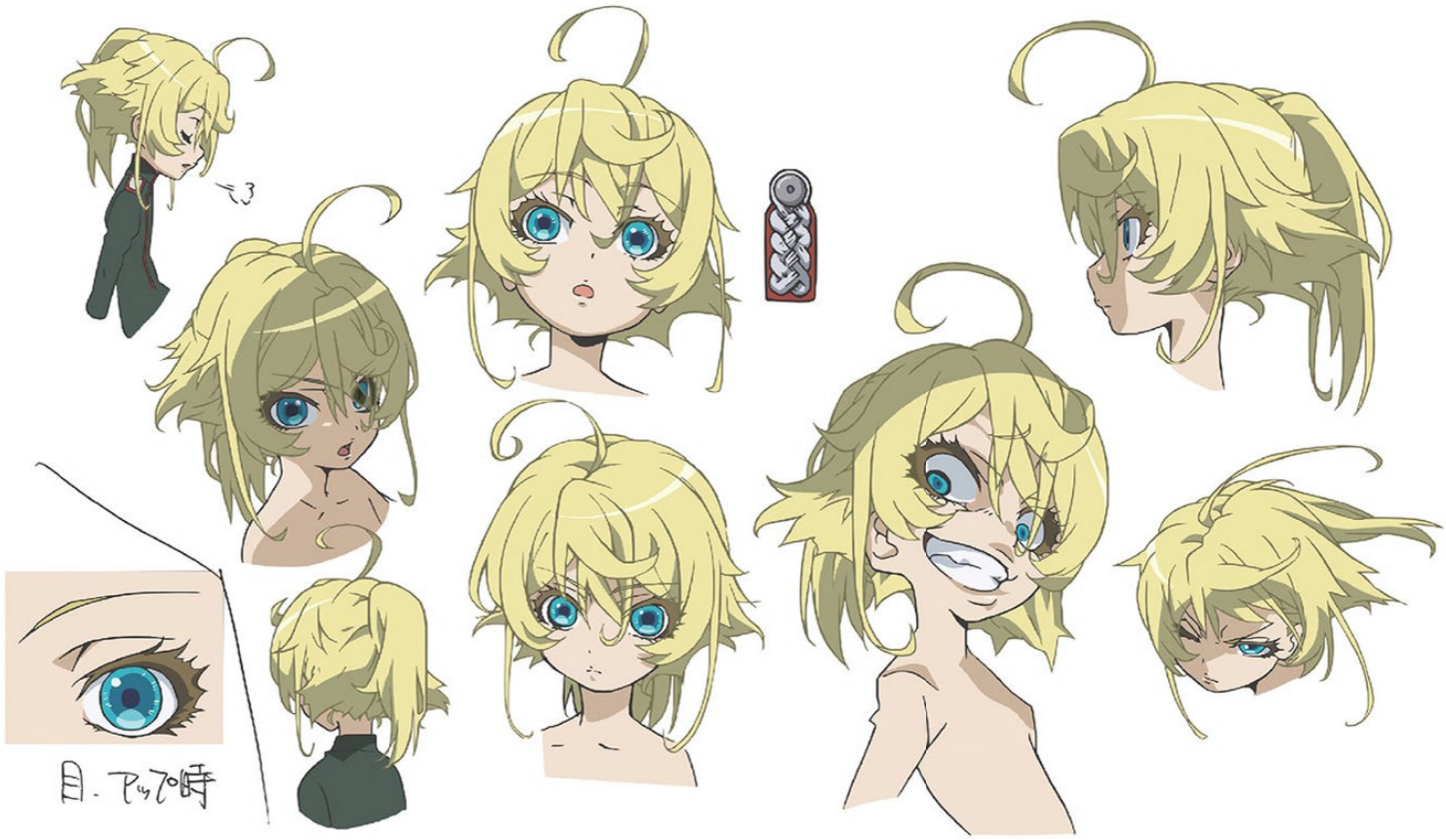


■魔導師用軍服の首元部分について
首元部分ですが、男性キャラはアゴを出して下さい。
ターニャとヴィーシャは設定の通り、アゴを隠してください。

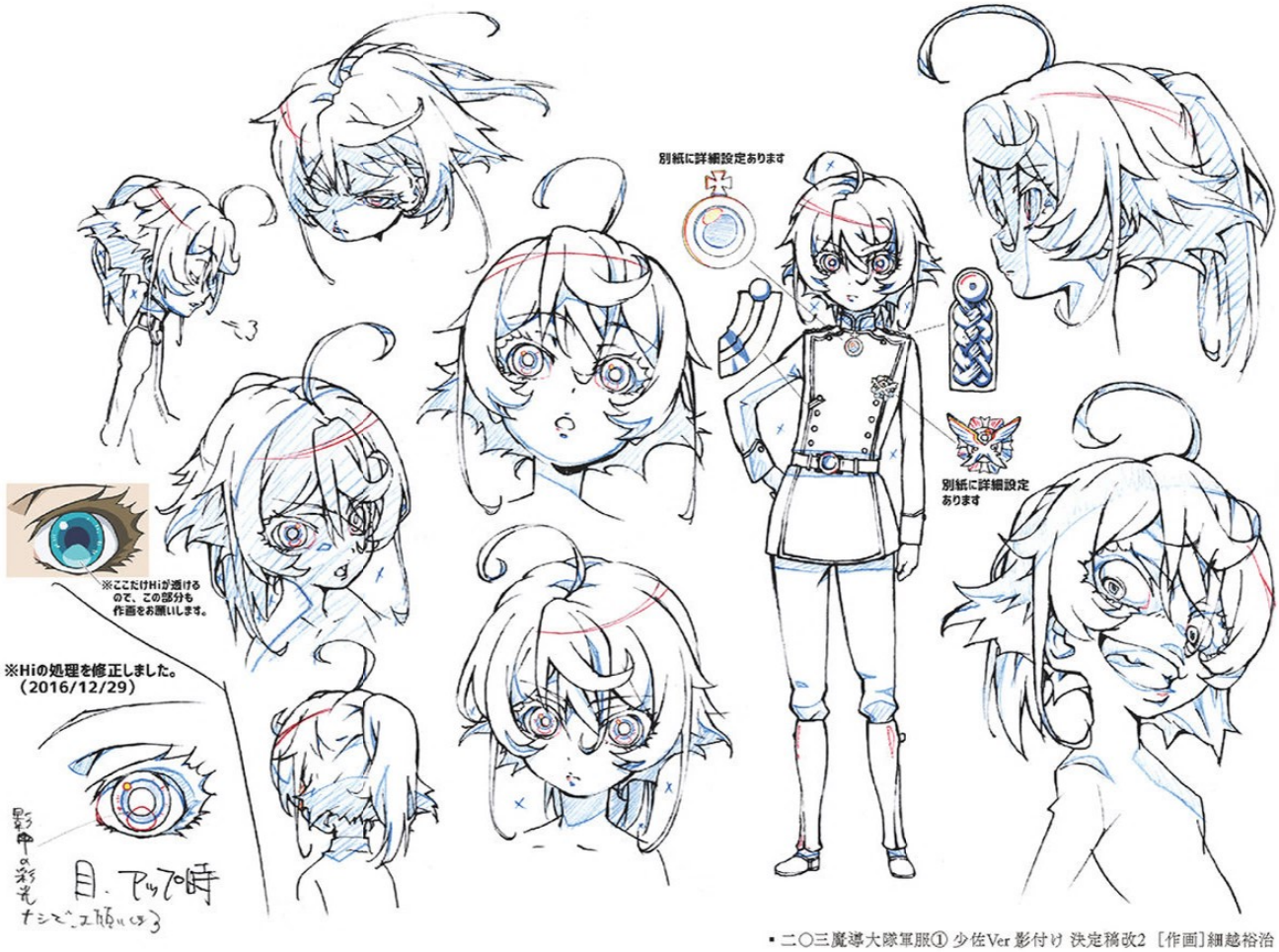
・魔導師用軍服 魔導具装着前Ver ラフ ［作画］細越裕治

・#2の軍服 准尉Ver 影付け 決定稿改
［作画］細越裕治

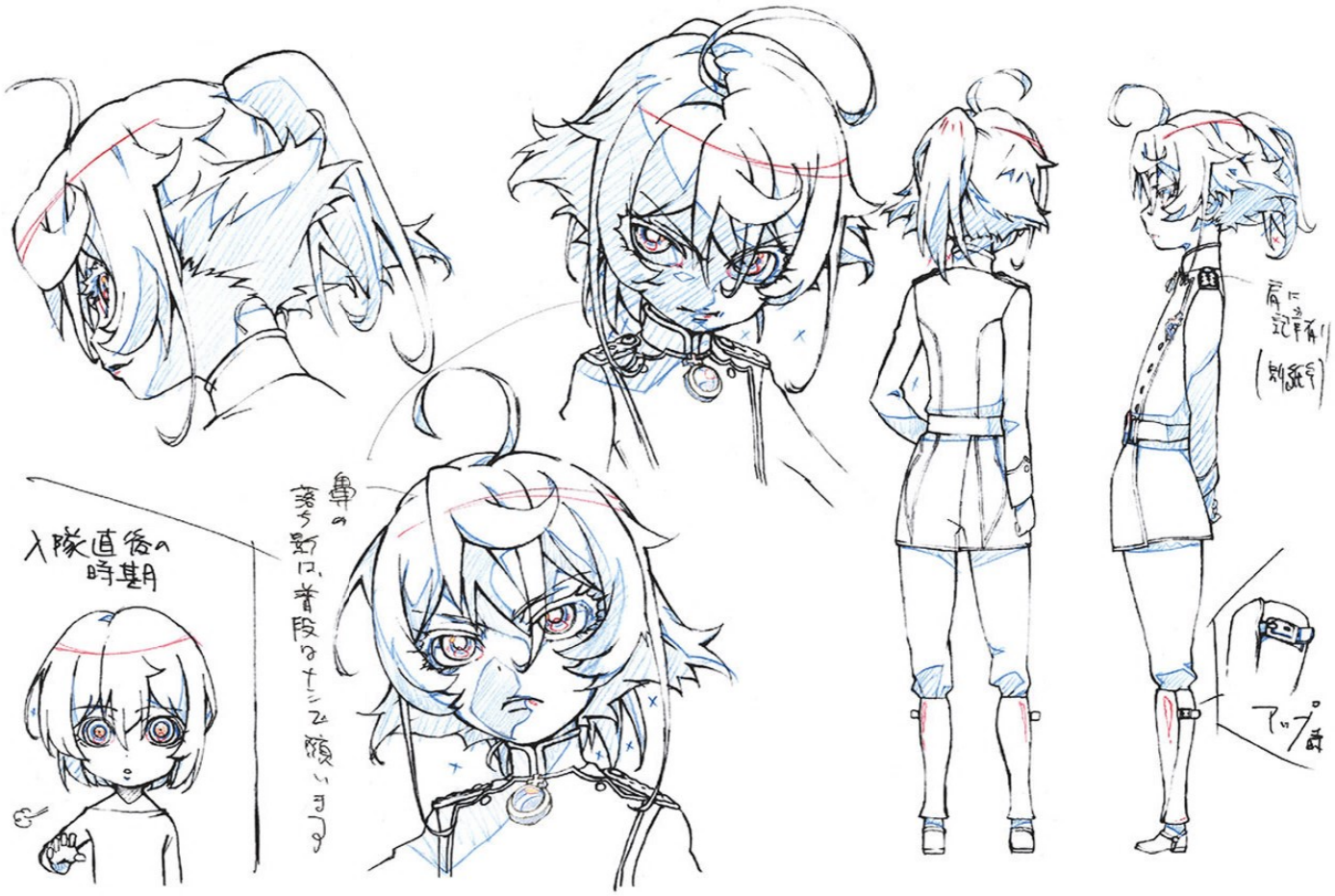




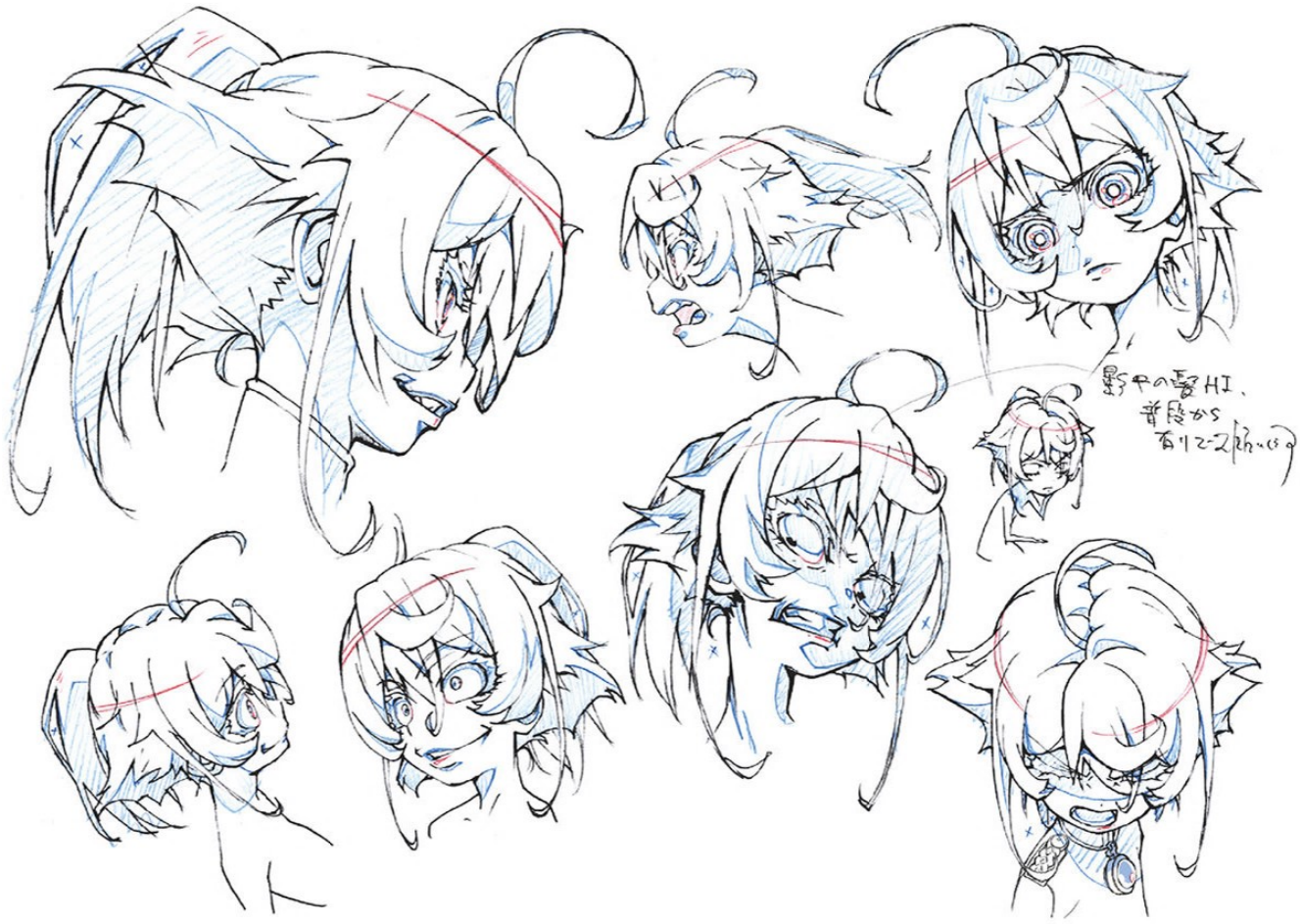
▪二〇三魔導大隊軍服① 少佐Ver 色見本 決定稿 ［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂



▪二〇三魔導大隊軍服① 少佐Ver 影付け 決定稿改2 ［作画］細越裕治



▪ 二〇三魔導大隊軍服② 少佐Ver 影付け 決定稿改［作画］細越裕治



▪ 二〇三魔導大隊軍服③ 少佐Ver 影付け 決定稿改［作画］細越裕治

※引きサイズの省略の仕方

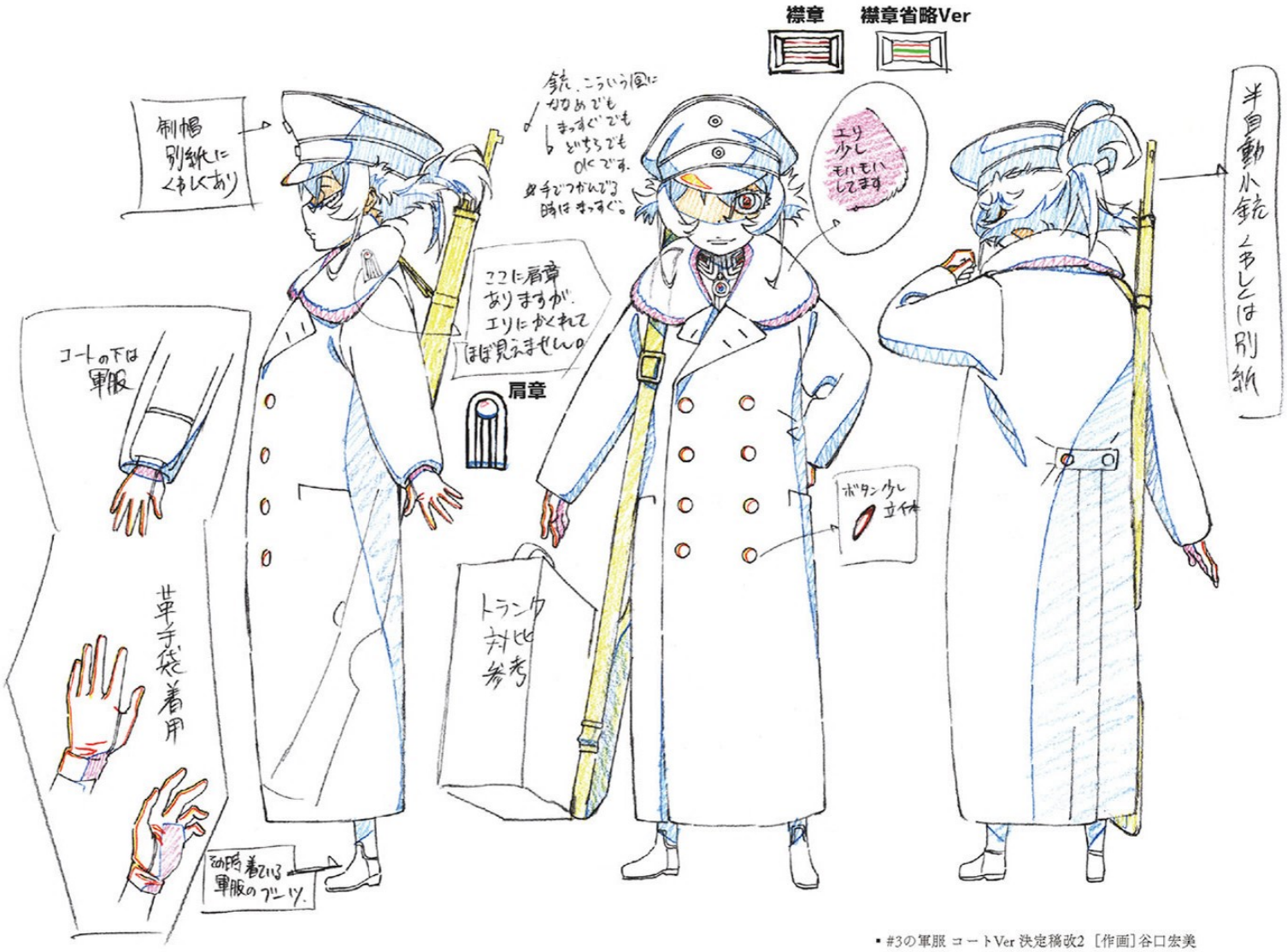
線を１本減らしました

色トレス線１本になります

※ツバ部分の素材はテカテカしているのでHiを入れて下さい。

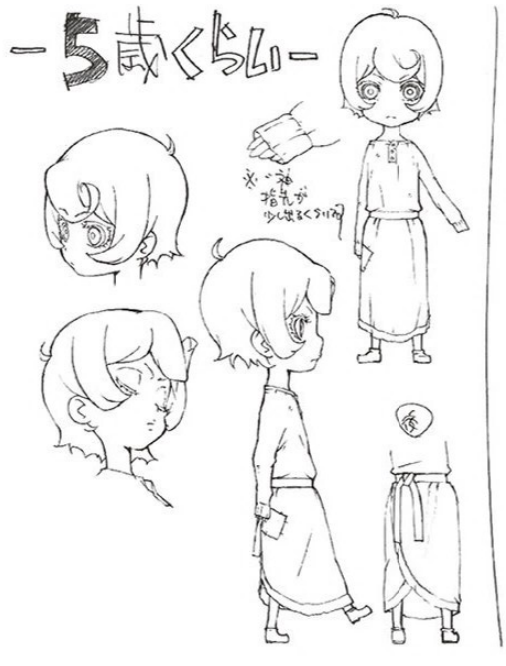
・制帽 色見本 決定稿

［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂



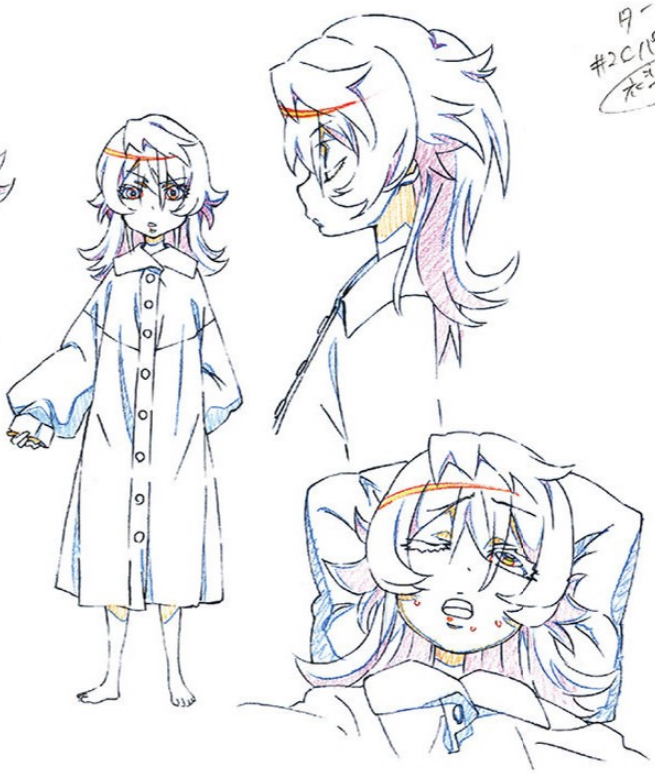
▪ #3の軍服 コートVer 決定稿改2［作画］谷口宏美

▪ 幼少期① 決定稿［作画］細越裕治

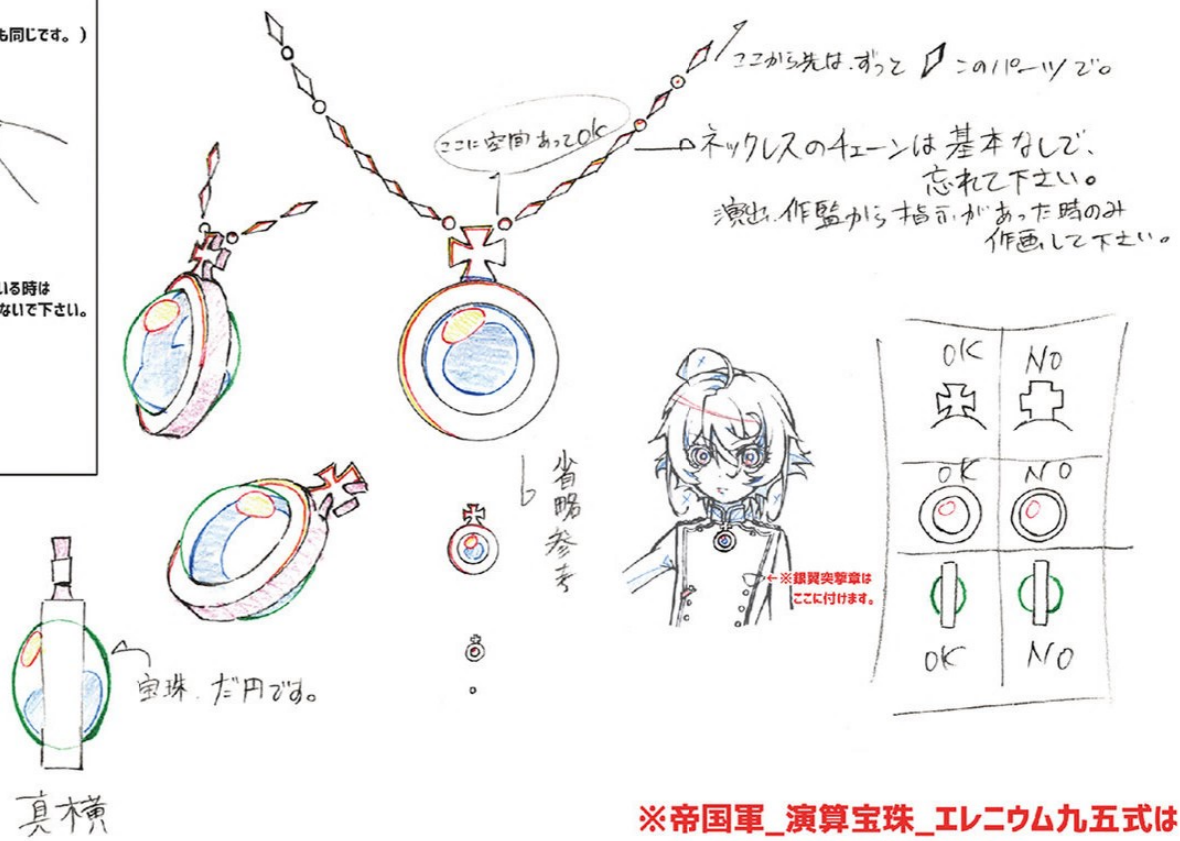


▪ 幼少期② ラフ

▪ #3・パジャマ 影付け 決定稿 ［作画］谷口宏美



▪ #2・Cパートの衣装 ラフ



▪ 帝国軍 演算宝珠 エレニウム九五式（ターニャ専用） 決定稿 ［作画］谷口宏美

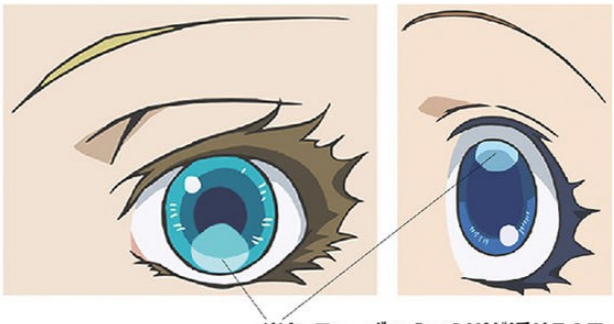
**※帝国軍_演算宝珠_エレニウム九五式は
ターニャ専用の演算宝珠です。**

■髪の毛の透け処理について

※ターニャ、ヴィーシャの目と眉は透けます。

※ターニャ、ヴィーシャ以外のキャラの目と眉は透けません。

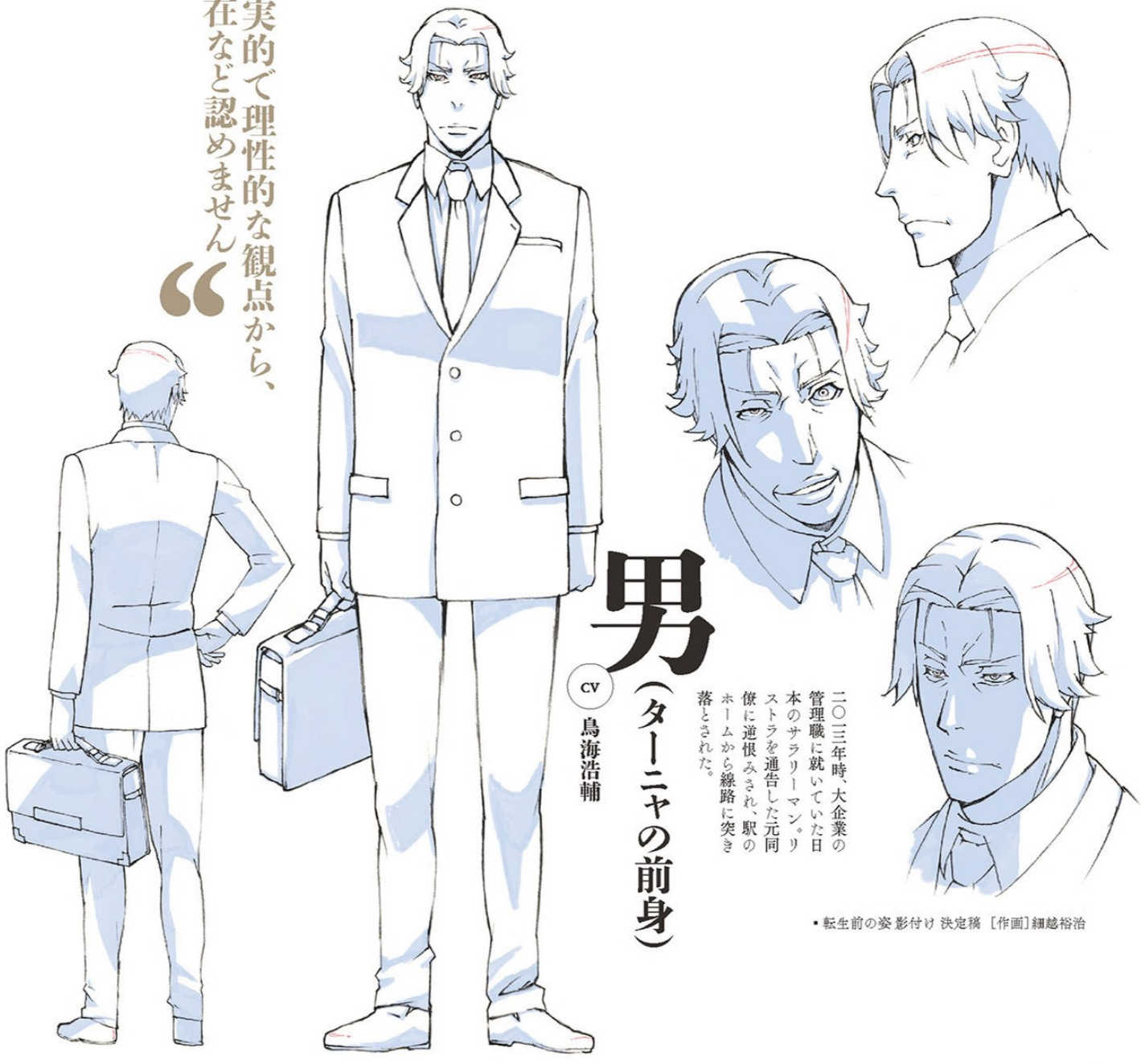
■目の中の作画について



※ターニャ、ヴィーシャのHiが透けるのでこの部分も作画をお願いします。

▪作画注意事項 髪の毛・目の中・軍帽について 決定稿改

“私は現実的で理性的な観点から、神の存在など認めません”



男（ターニャの前身）

CV 鳥海浩輔

二〇二三年時、大企業の管理職に就いていた日本のサラリーマン。リストラを通告した元同僚に逆恨みされ、駅のホームから線路に突き落とされた。

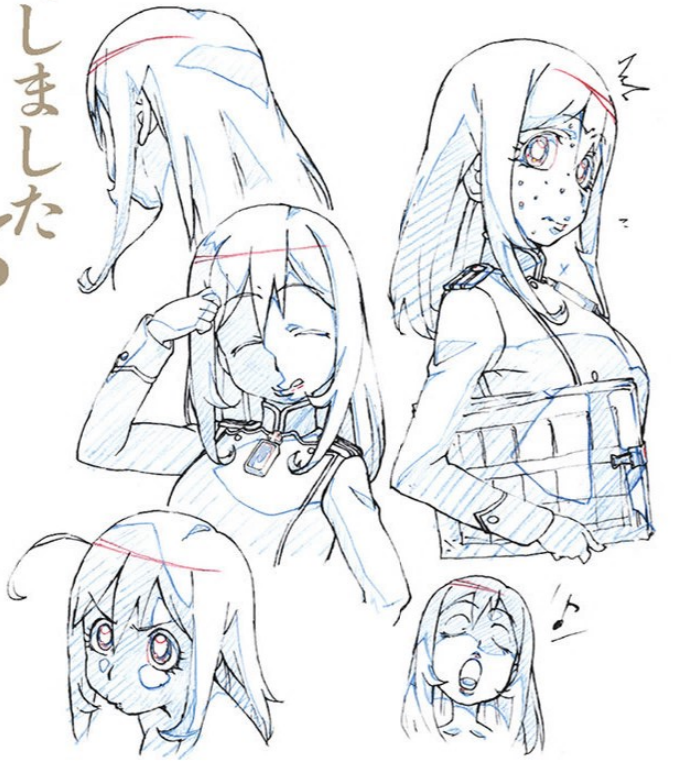
▪転生前の姿 影付け 決定稿 ［作画］細越裕治

ヴィクトーリヤ・イヴァーノヴナ・セレブリャコーフ

CV 早見沙織

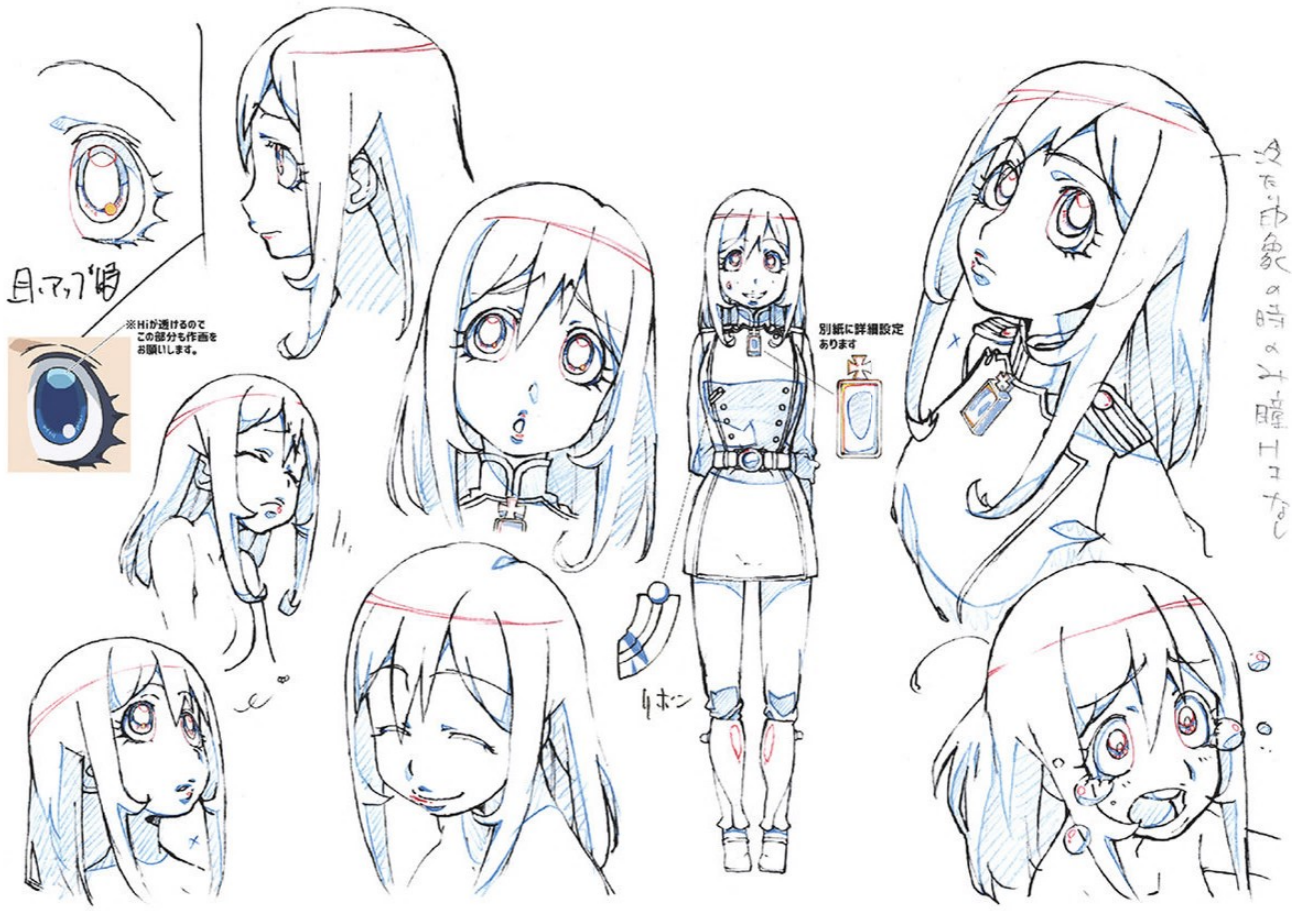
帝国軍第二〇五強襲魔導中隊第三小隊隊員→第二〇三航空魔導大隊副官兼第一中隊隊員。伍長→少尉。通称ヴィーシャ。ターニャが部隊長を務める最前線に配属され、魔導師、軍人として成長していく。見た目と違い、肝が据わった女性。上官としてのターニャを敬慕している。

“ヴィクトーリヤ・セレブリャコーフ少尉、参謀本部の指命により、副官として着任いたしました”

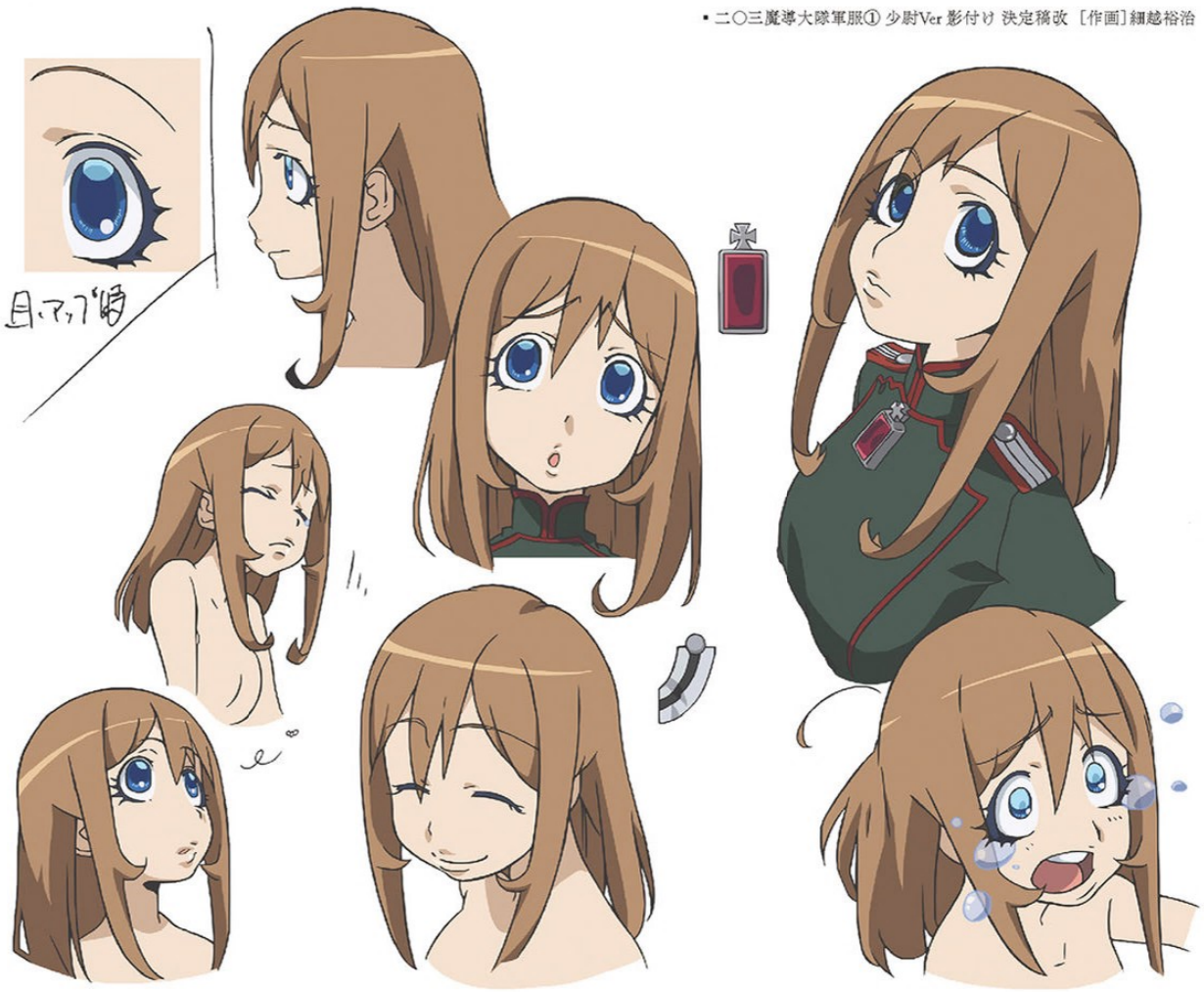


▪二〇三魔導大隊軍服② 少尉Ver 影付け 決定稿改

▪魔導師用軍服 魔導具装着Ver ラフ ［作画］細越裕治



▪二〇三魔導大隊軍服① 少尉Ver 影付け 決定稿改 ［作画］細越裕治

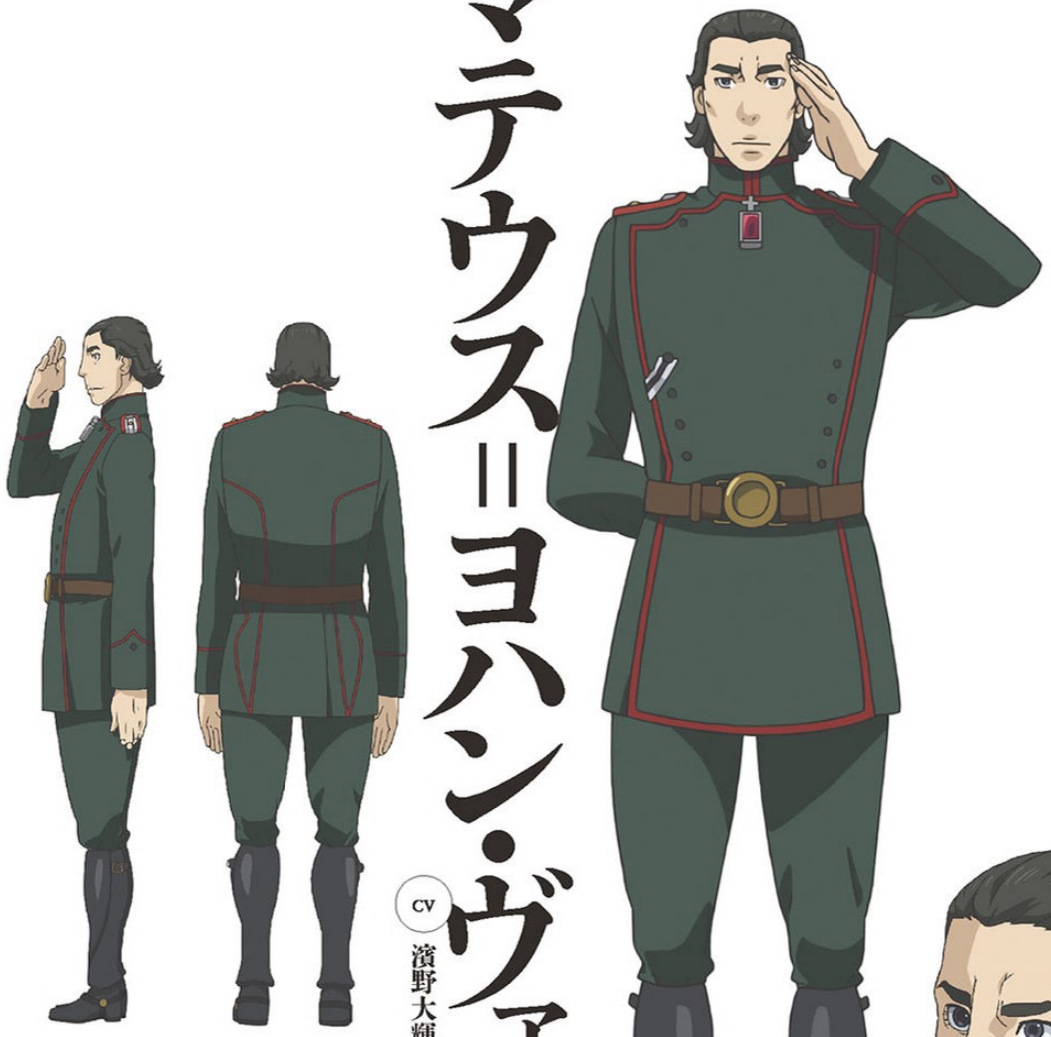


▪二〇三魔導大隊軍服① 少尉Ver 色見本 決定稿 ［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂

マテウス＝ヨハン・ヴァイス

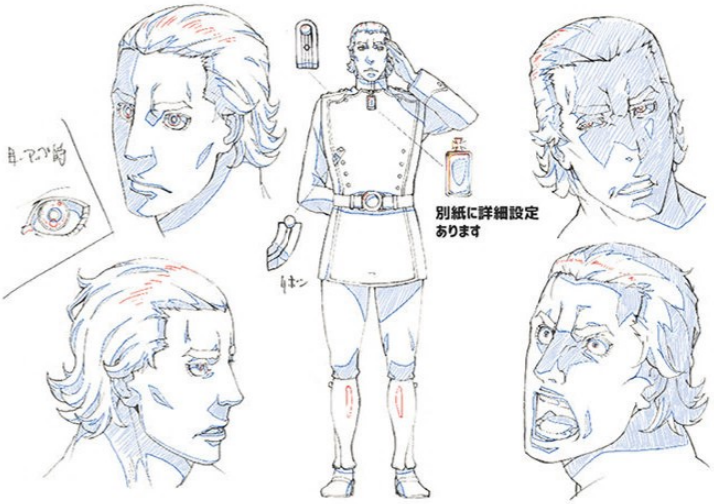
CV 濱野大輝

“小官は訓練を継続します！”



帝国軍第二〇三航空魔導大隊次席指揮官兼第二中隊中隊長、中尉。タニャの忠実な部下。真面目で実直ゆえ、初期には情勢に対する柔軟性に欠けたが、ターニャとともに実戦を重ねるうちに軍人としての才を発揮してゆく。

▪影付け 決定稿



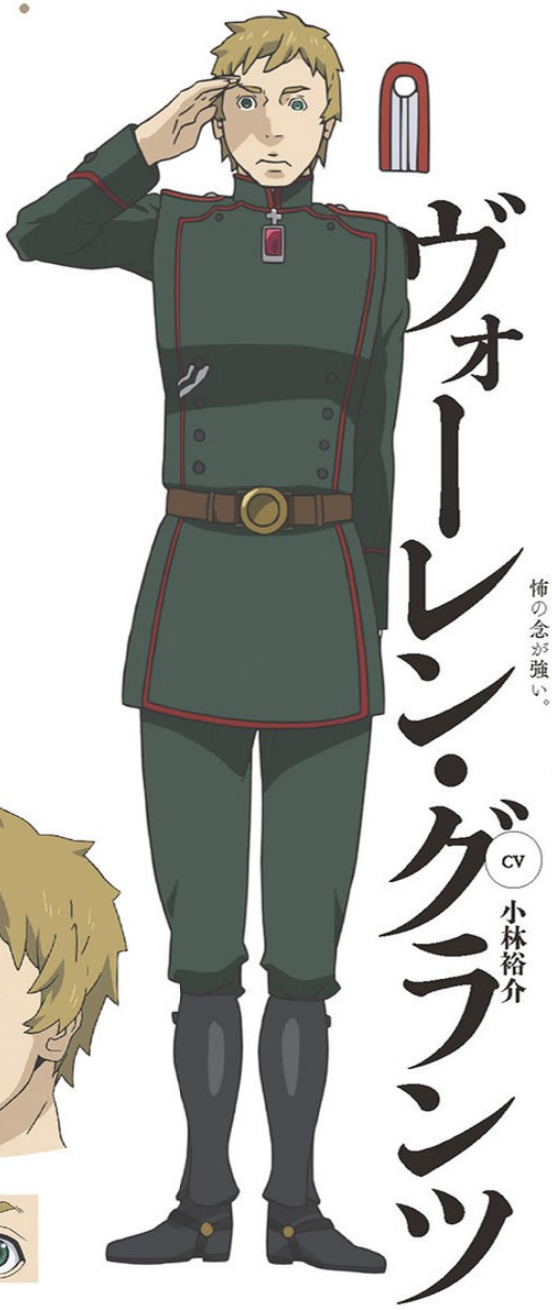
▪影付け 決定稿［作画］細越裕治

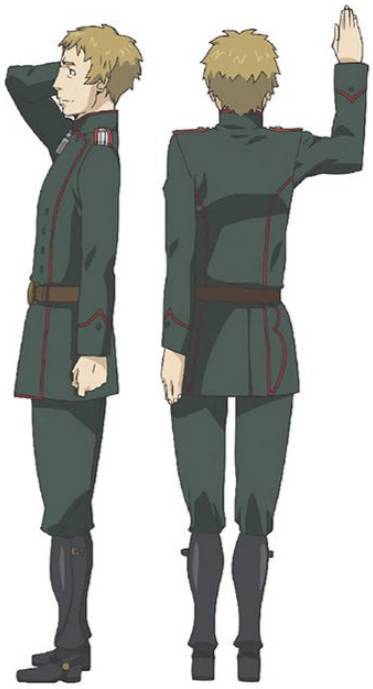
”クソ！性根が腐ってやがる！ふざけんなぁあぁ!!!“

ヴォーレン・グランツ

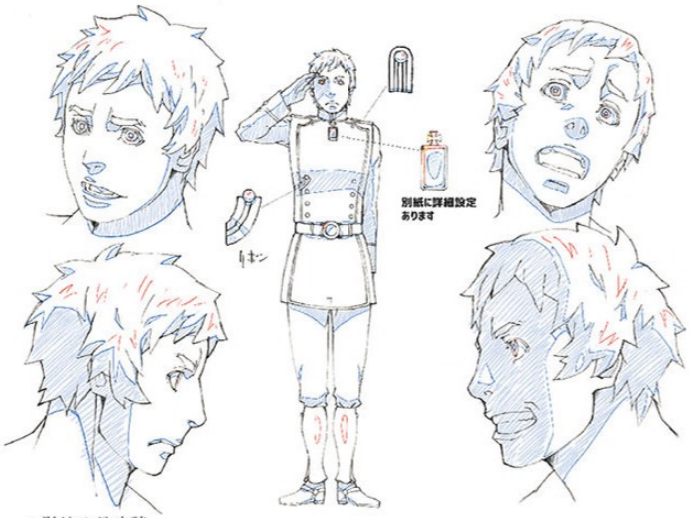
CV 小林裕介

帝国軍第二〇三航空魔導大隊第二中隊隊員。少尉。ターニャの部下。戦争の残酷さに直面し、一時は恐怖心にとらわれるも、ヴィーシャの助言もあり、軍人として成長していく。ターニャへの畏怖の念が強い。

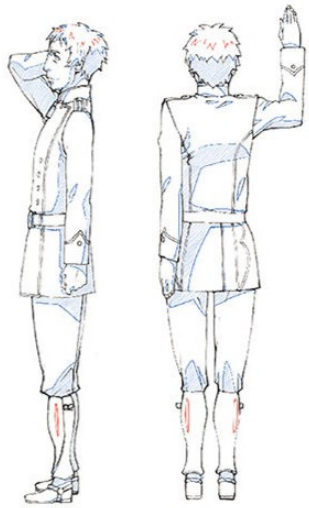




▪魔導師用軍服 魔導具装着Ver ラフ



▪影付け 決定稿



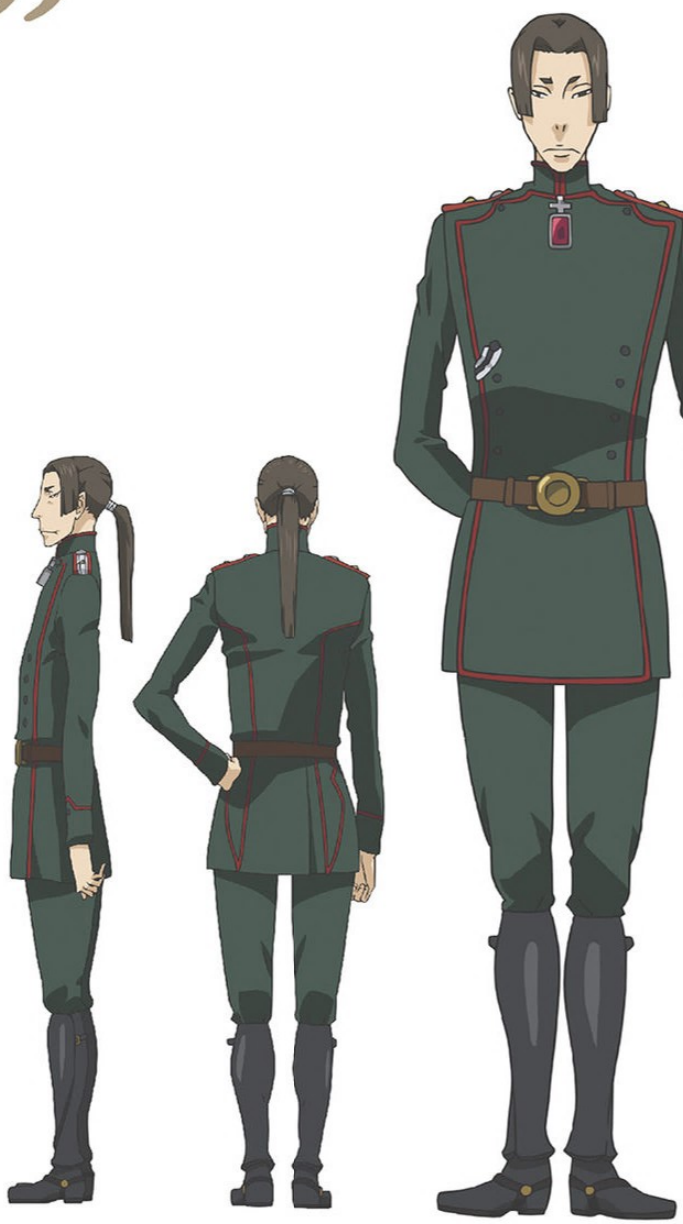
▪影付け 決定稿［作画］細越裕治

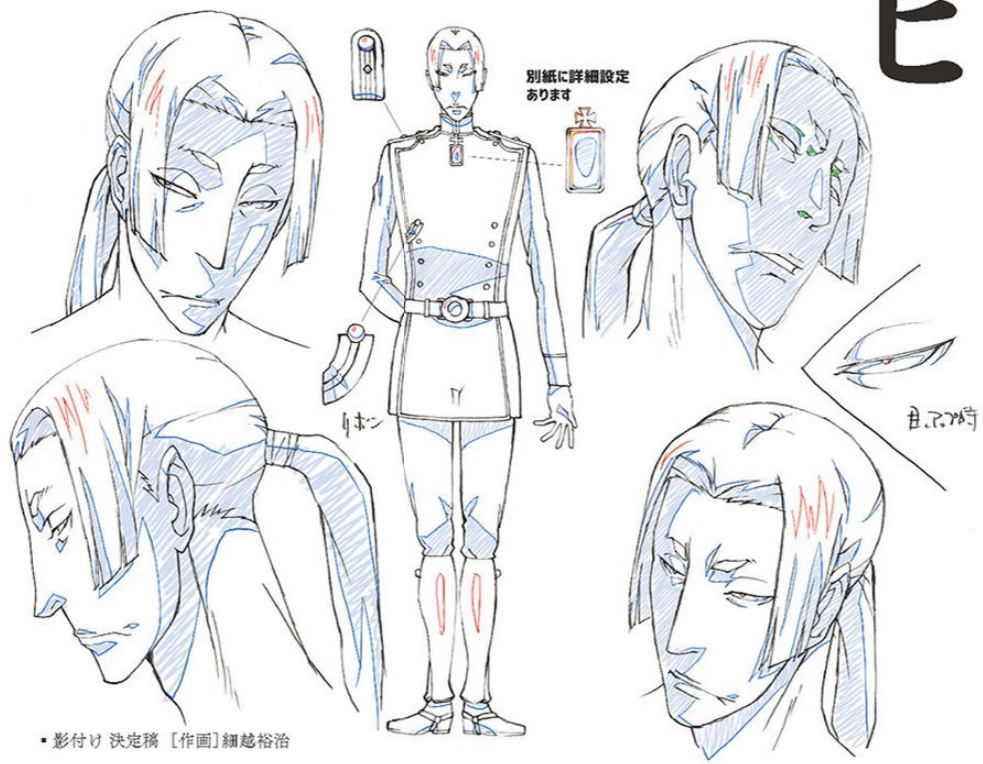
ヴィリバルト・ケーニッヒ

CV 笠間 淳

帝国軍第二〇三航空魔導大隊第三中隊中隊長。中尉。ターニャの部下。冷静沈着な軍人。アルペン山脈ツークシュピッツェ演習場での訓練では、ターニャを「人間じゃない」と評した。

“あれは……人間じゃない”





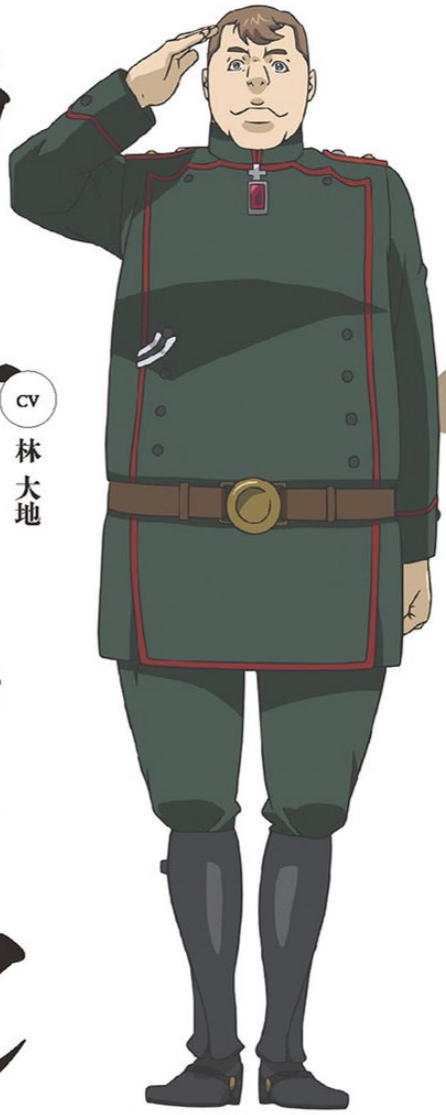
▪影付け 決定稿 ［作画］細越裕治

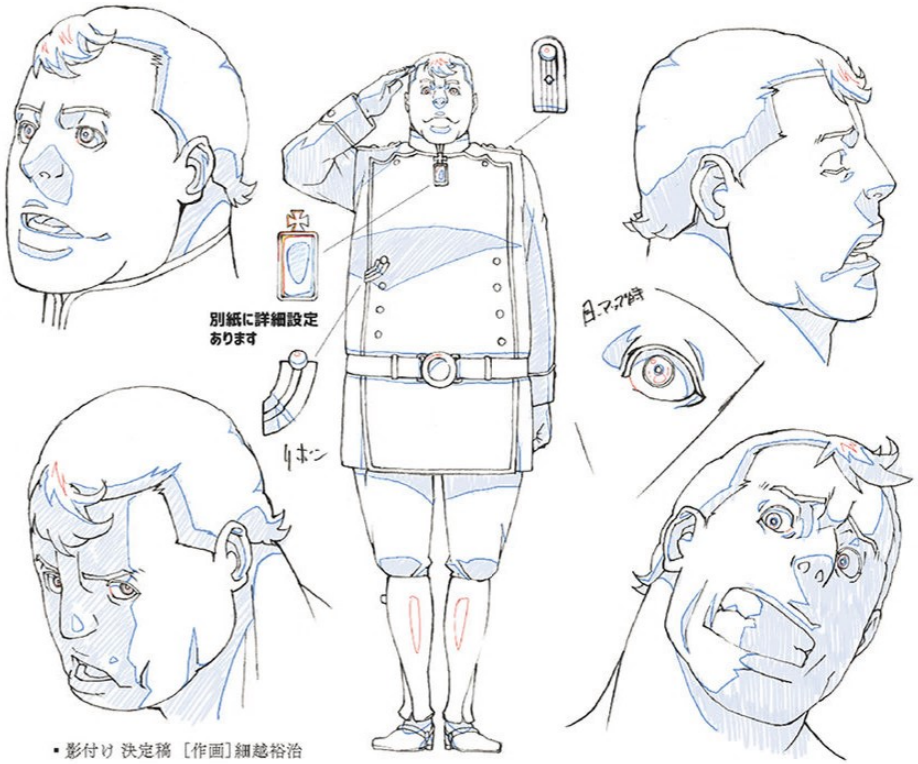
”下手に脱落などしたら
命どころじゃ……“

ライナー・ノイマン

CV 林 大地

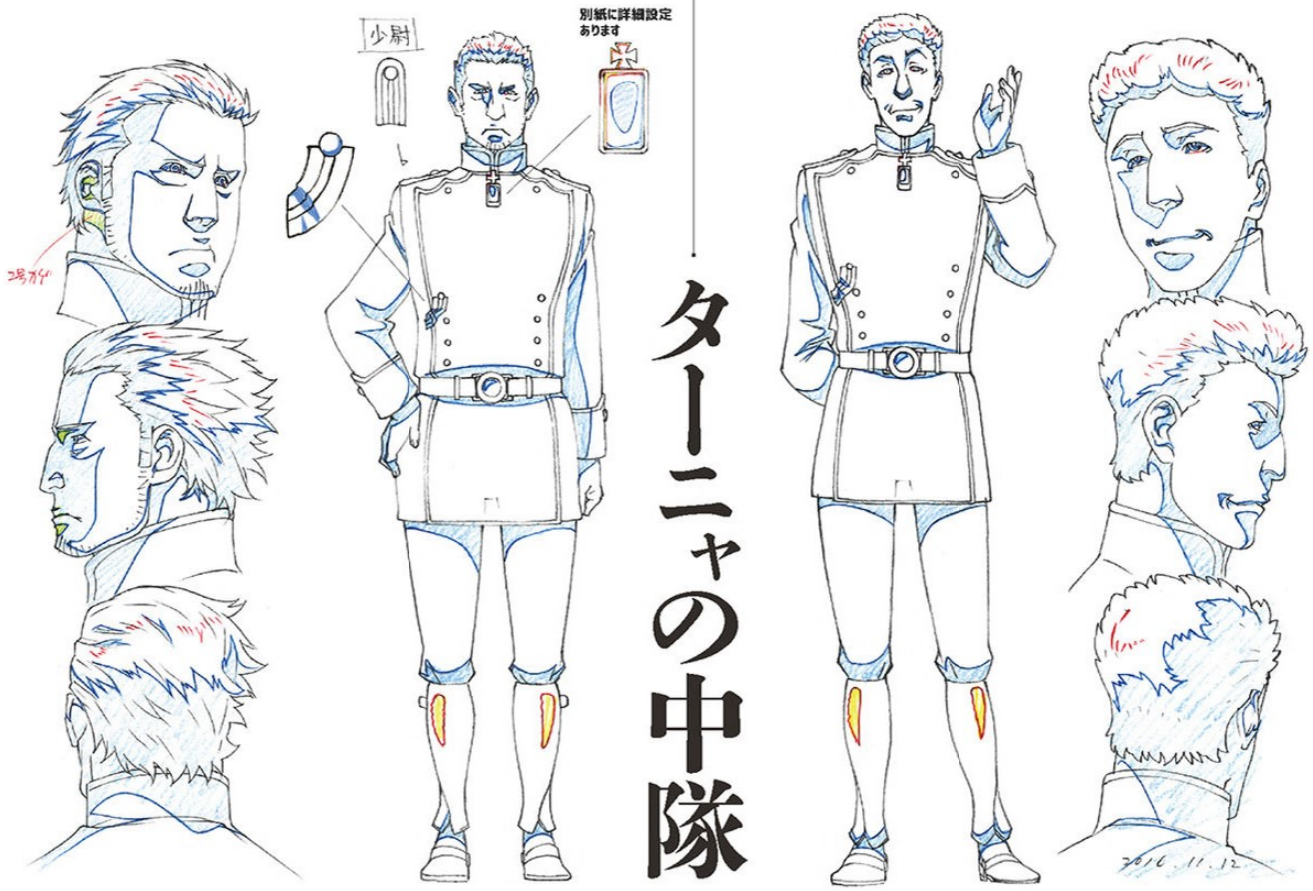
帝国軍第二〇三航空魔導大隊第四中隊中隊長。中尉。ターニャの部下。大隊のムードメーカー。





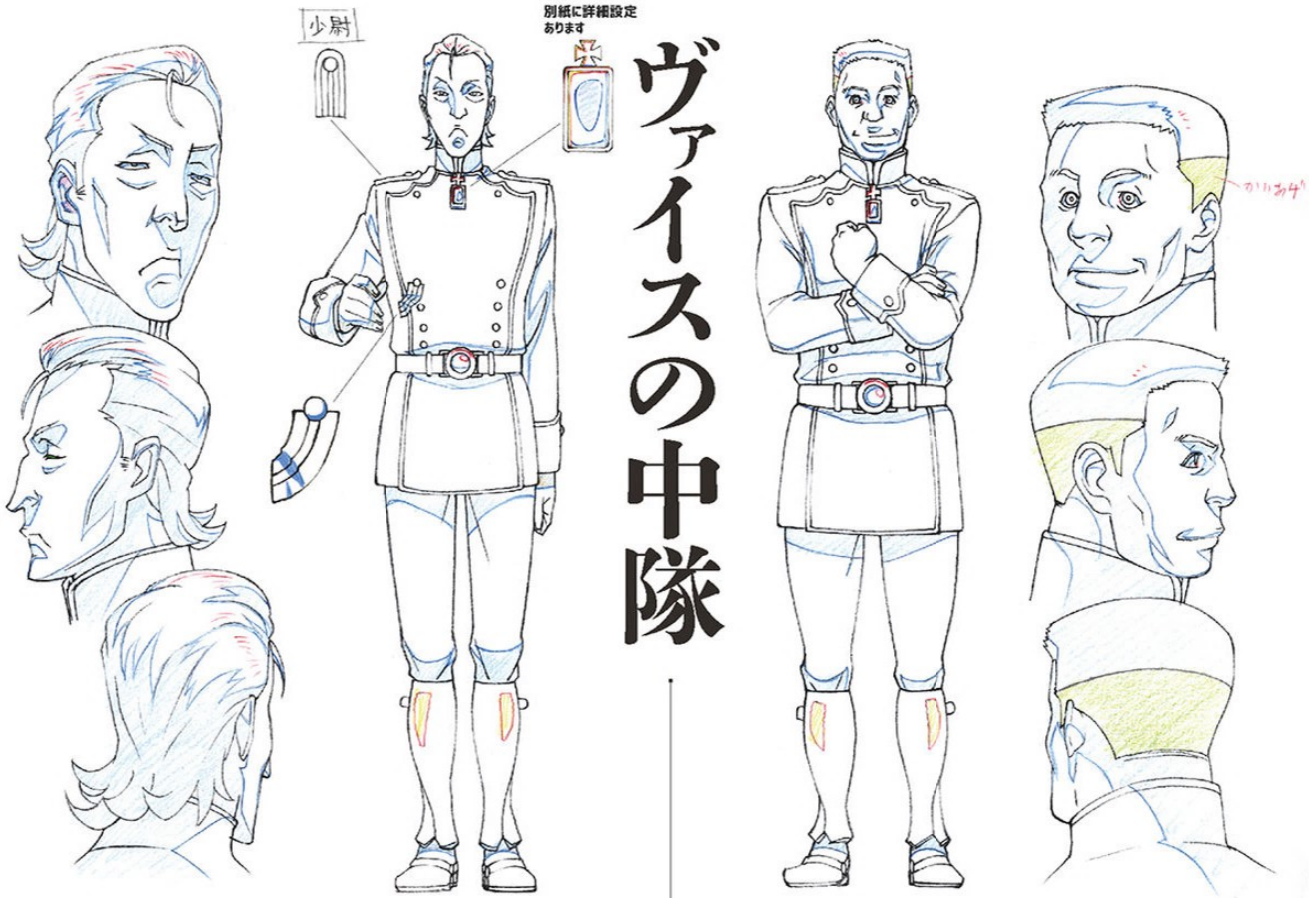
▪影付け 決定稿［作画］細越裕治

ターニャの中隊



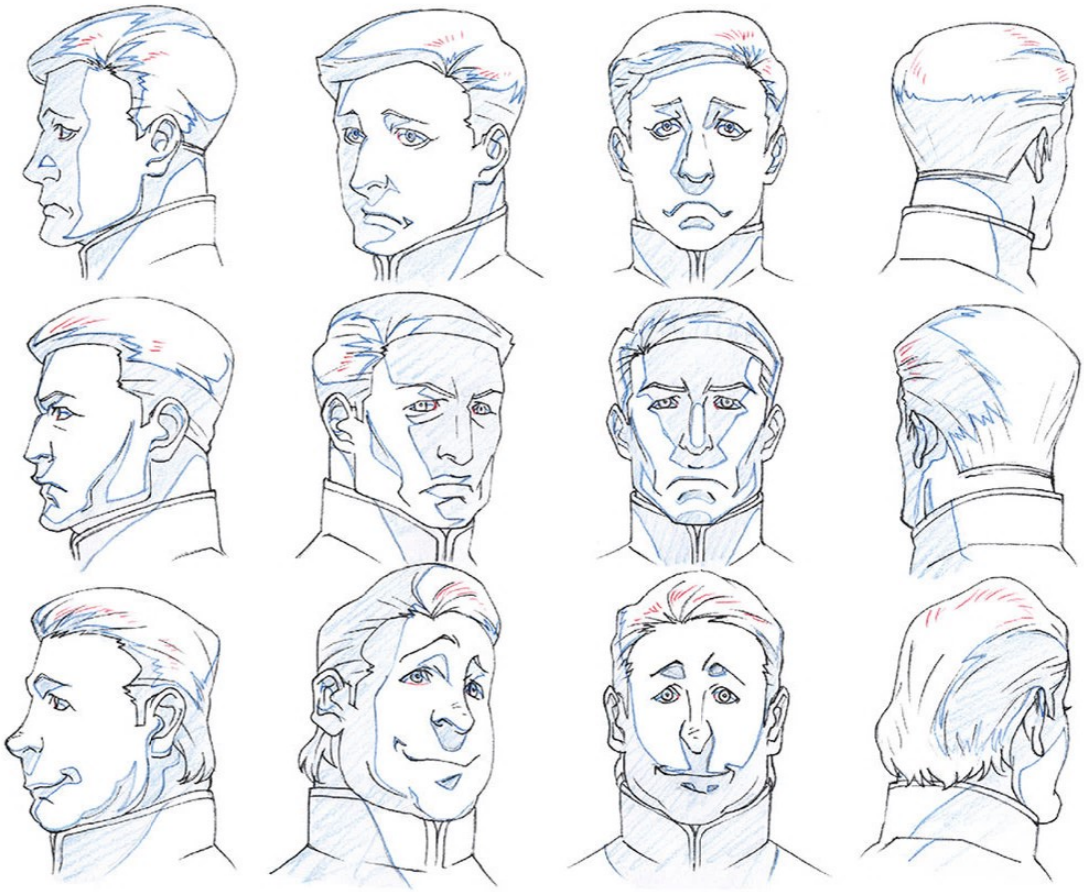
▪ 第二〇三魔導大隊 第一中隊の魔導師たち 影付け 決定稿 〔作画〕牧 孝雄

ヴァイスの中隊



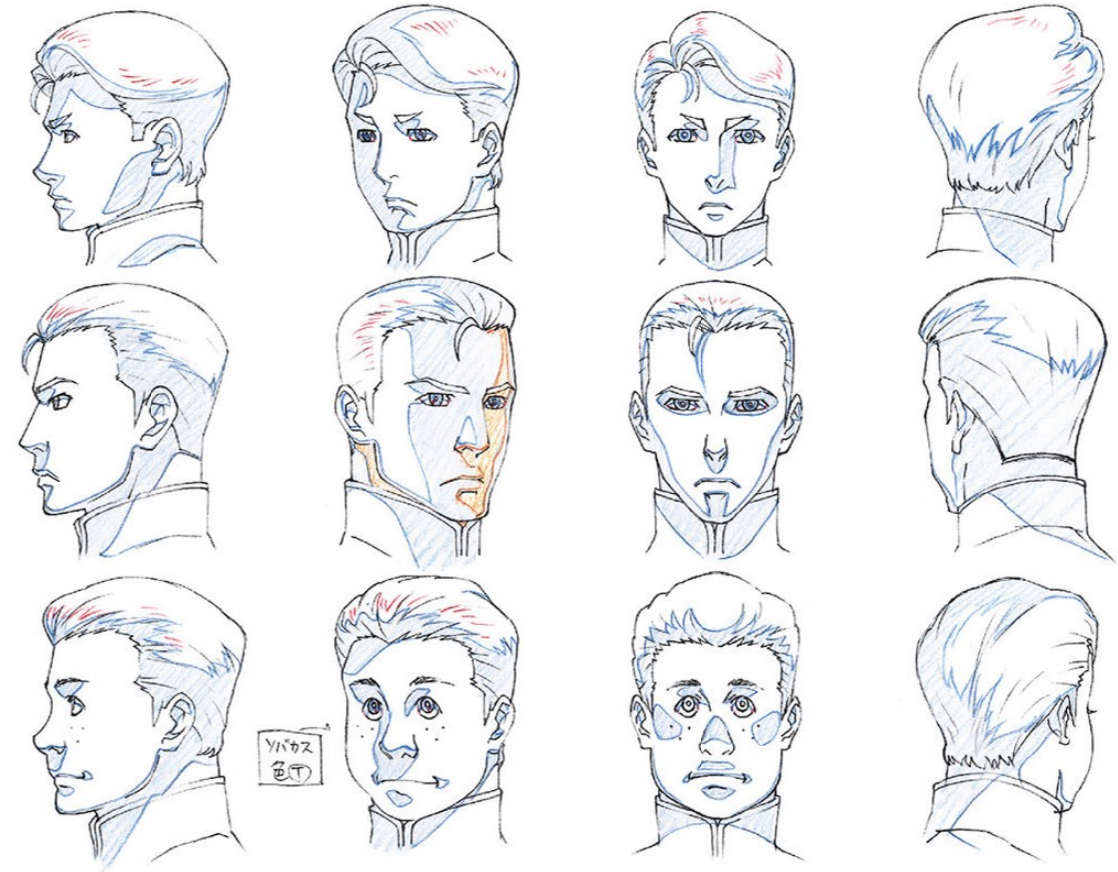
▪ 第二〇三魔導大隊 第二中隊の魔導師たち 影付け 決定稿 〔作画〕牧 孝雄

ケーニッヒの中隊



▪第二〇三魔導大隊 第三中隊の魔導師たち 影付け 決定稿 ［作画］牧 孝雄

ノイマンの中隊



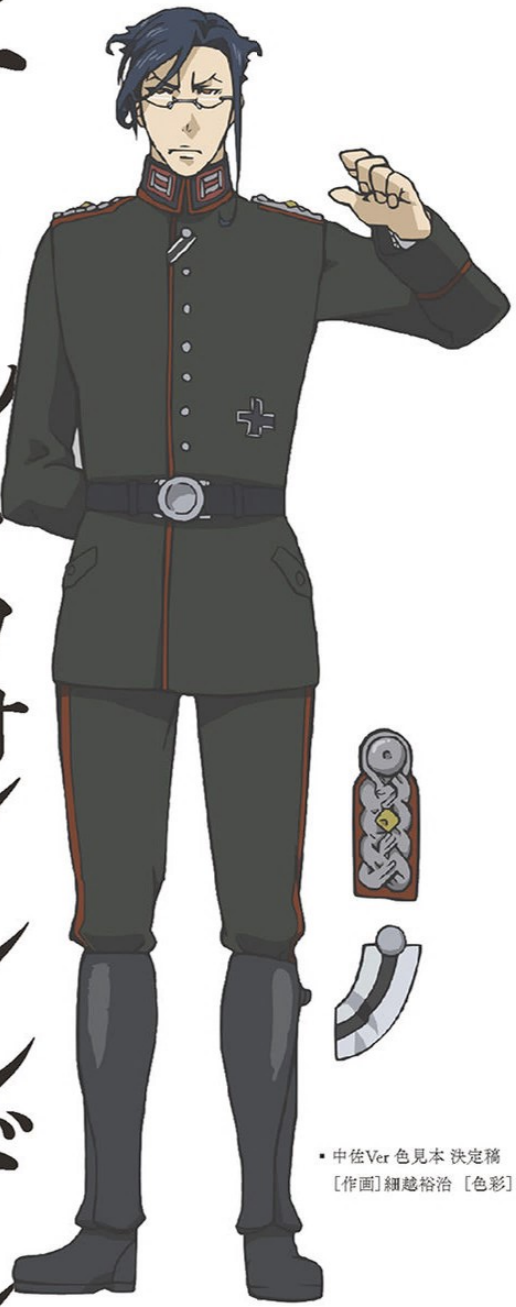
▪第二〇三魔導大隊 第四中隊の魔導師たち 影付け 決定稿 ［作画］牧 孝雄

エーリッヒ・フォン・レルゲン

CV 三木眞一郎

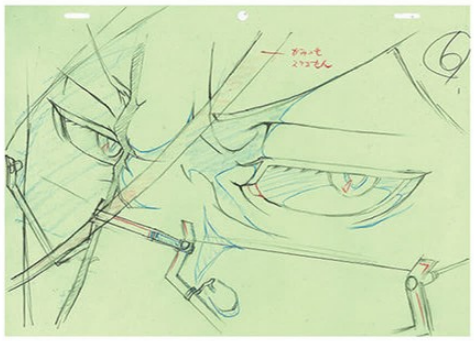
“あれは幼女の皮をかぶった化物です”

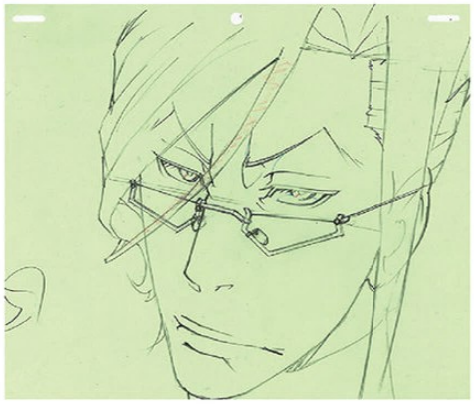
帝国軍作戦参謀。中佐。ルーデルドルフの下で、作戦計画の立案、実施、完了を補佐し、戦場情報の提供等、実務を担当するエリート青年将校。士官学校時代のターニャを知っており、上層部で唯一その人格の異質を危惧している。

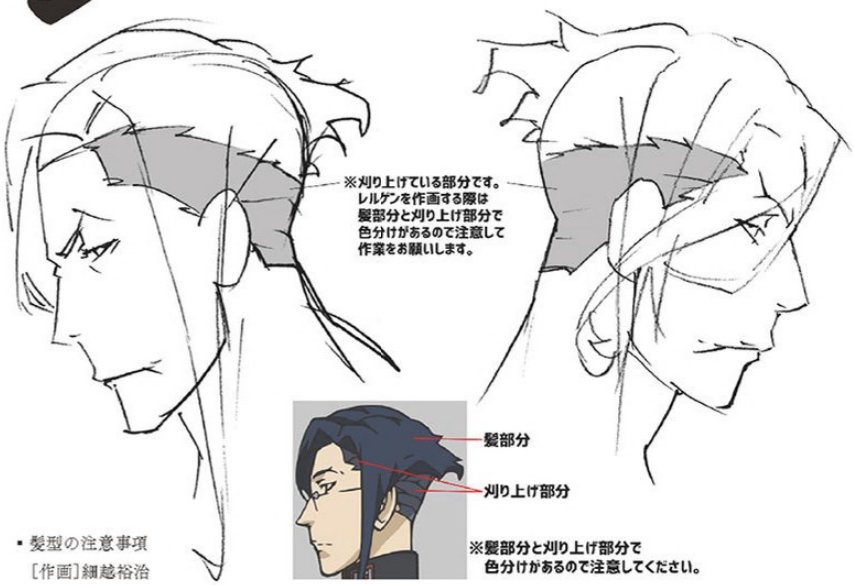


▪ 中佐Ver 色見本 決定稿
［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂

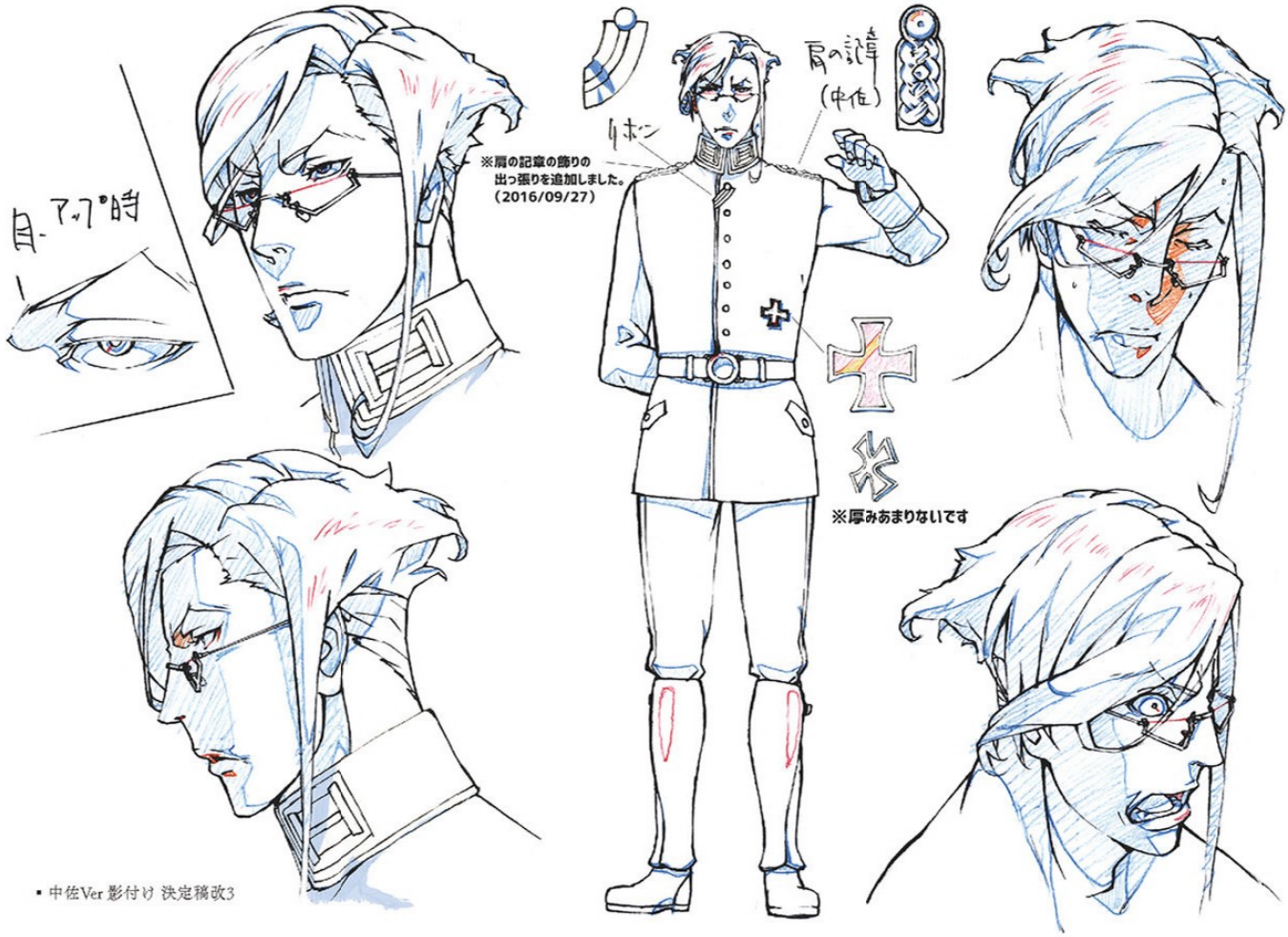
▪ メガネのUPディテール参考 ［作画］細越裕治



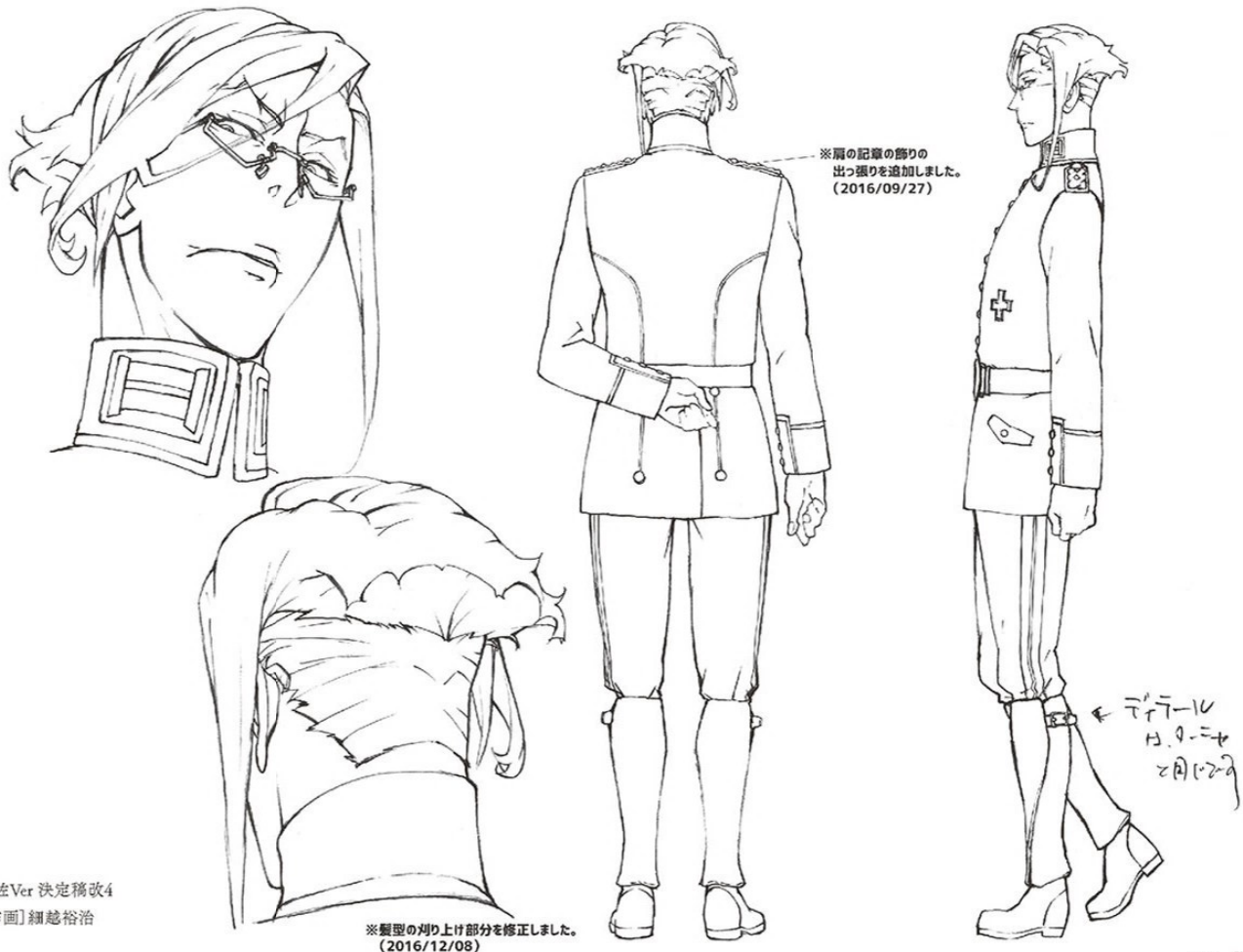




▪ 髪型の注意事項
［作画］細越裕治



▪ 中佐Ver 影付け 決定稿改3

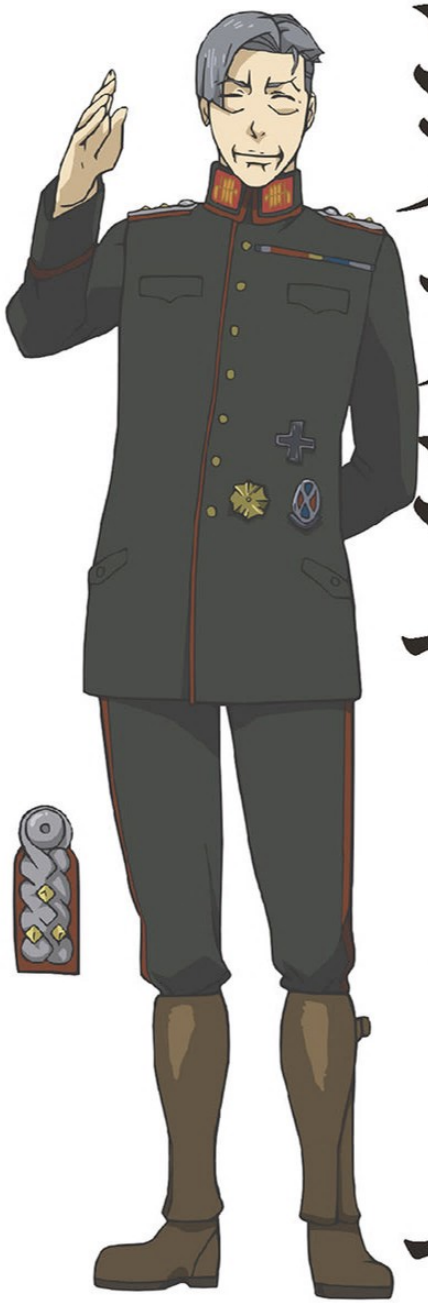


▪ 中佐Ver 決定稿改4
［作画］細越裕治

ハンス・フォン・ゼートゥーア

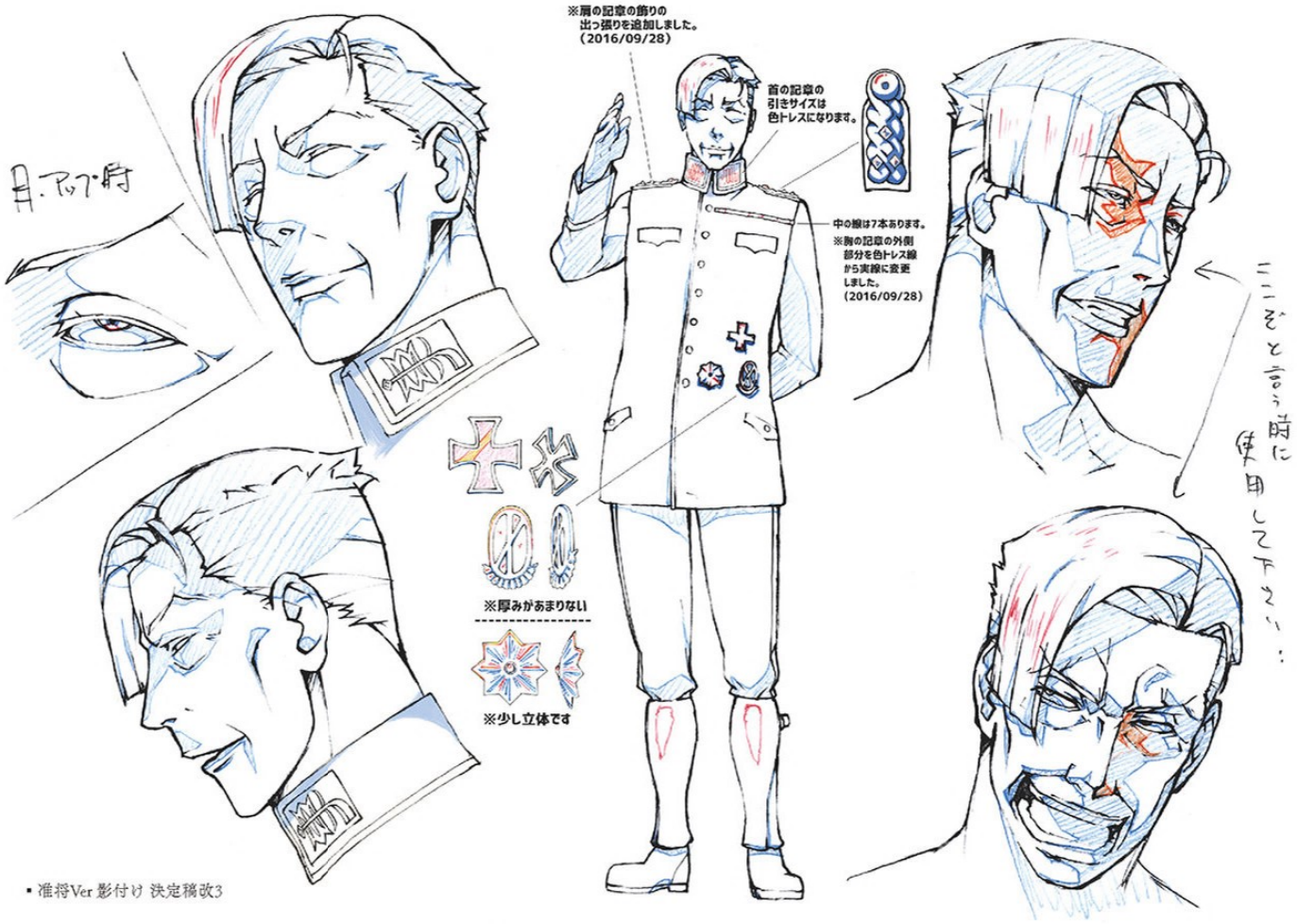
CV 大塚芳忠

“デグレチャフ少佐に共和国との戦争終結に向けての大役を任せる”

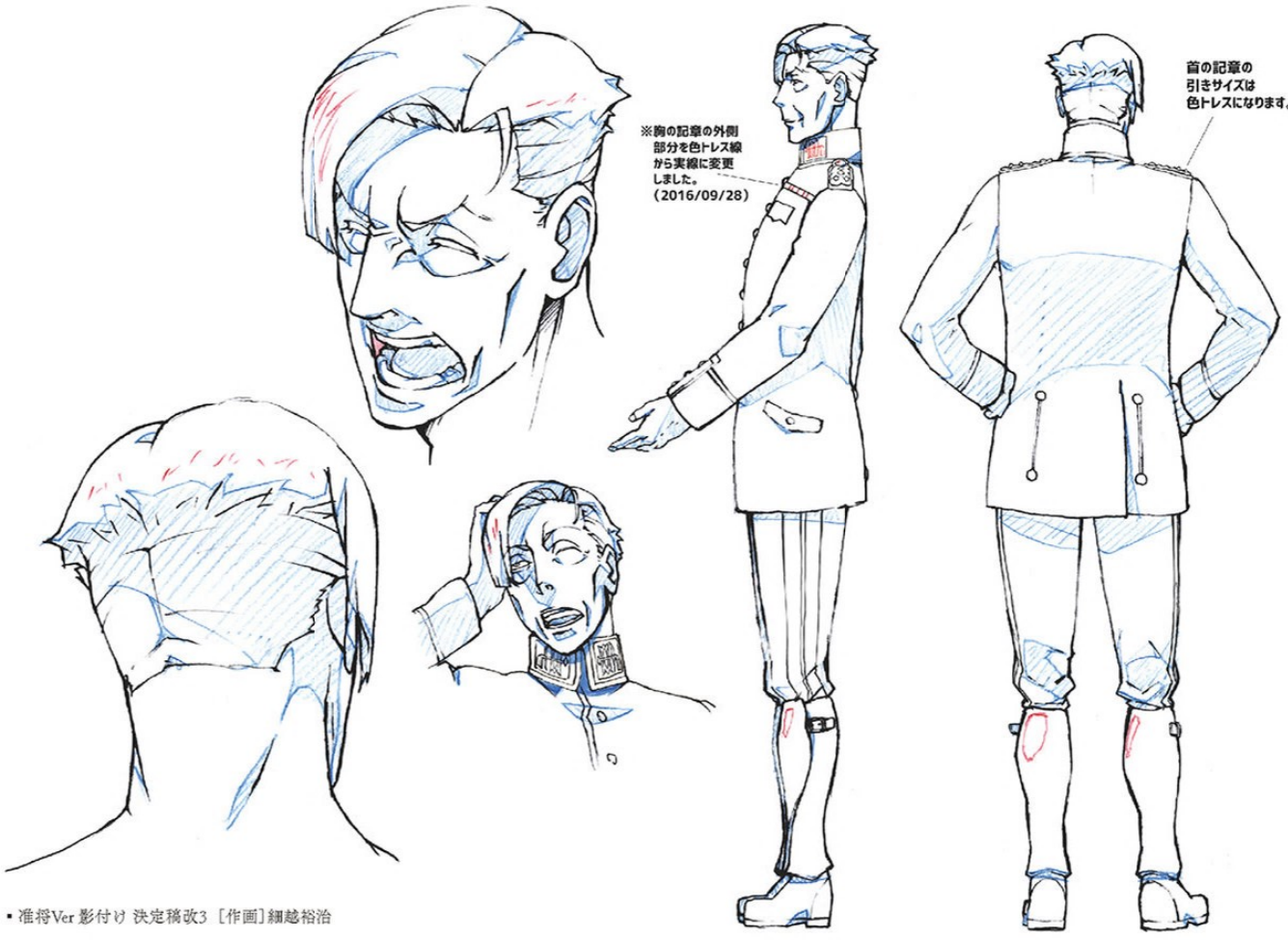


帝国軍戦務参謀次長。准将。軍人らしからぬ物静かな佇まいで学者然としている。実際に膨大な知識量を活かした兵站の調整に長けたリアリスト。作戦参謀次長のルーデルドルフとは同期。

• 准将Ver 決定稿改3
［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂



▪ 准将Ver 影付け 決定稿改3



▪ 准将Ver 影付け 決定稿改3［作画］細越裕治

クルト・フォン・ルーデルドルフ

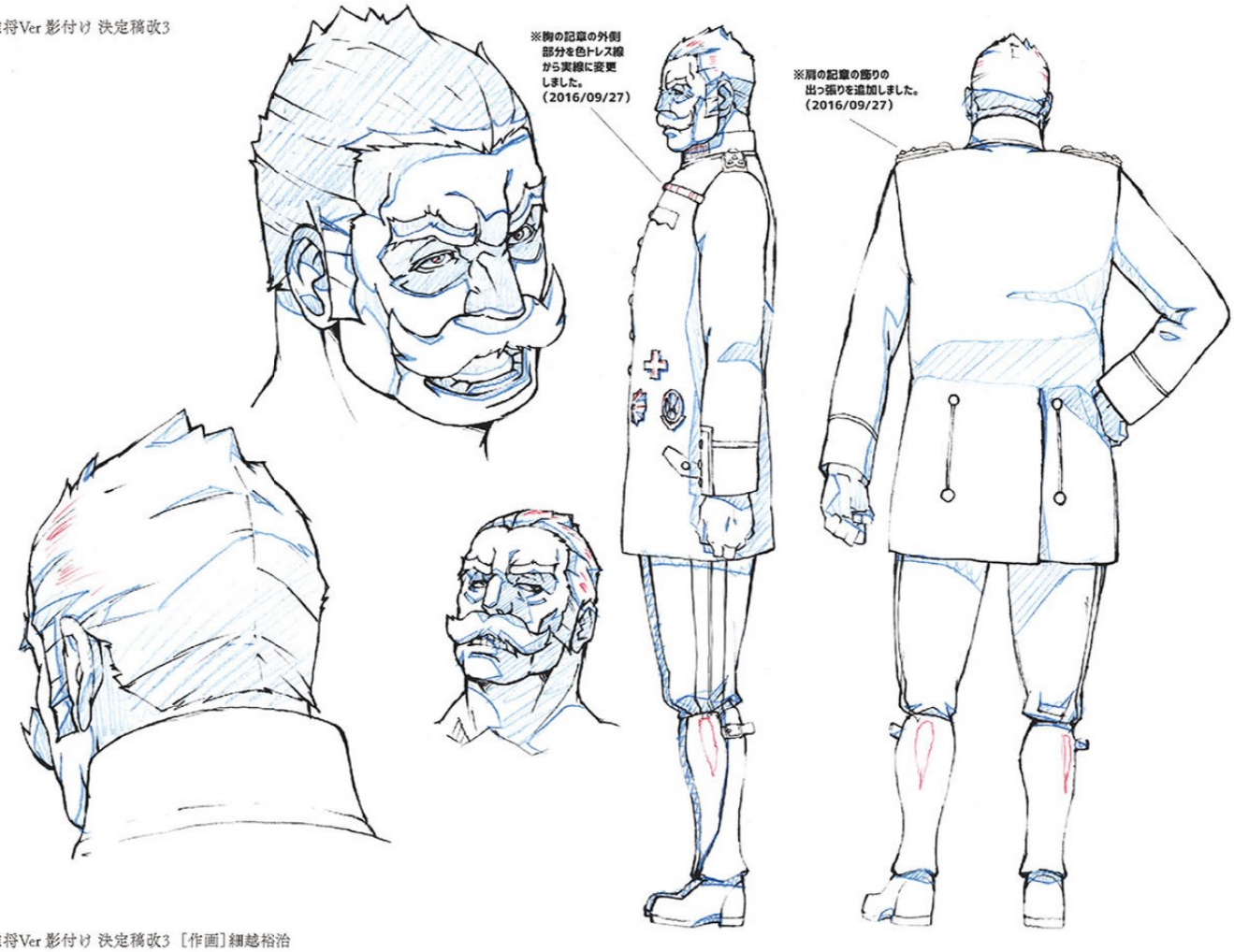
CV 玄田哲章

帝国軍作戦参謀次長。准将。同期のゼートゥーアの学者然とした佇まいとは正反対の精悍な軍人。ゼートゥーアとは知己の仲。

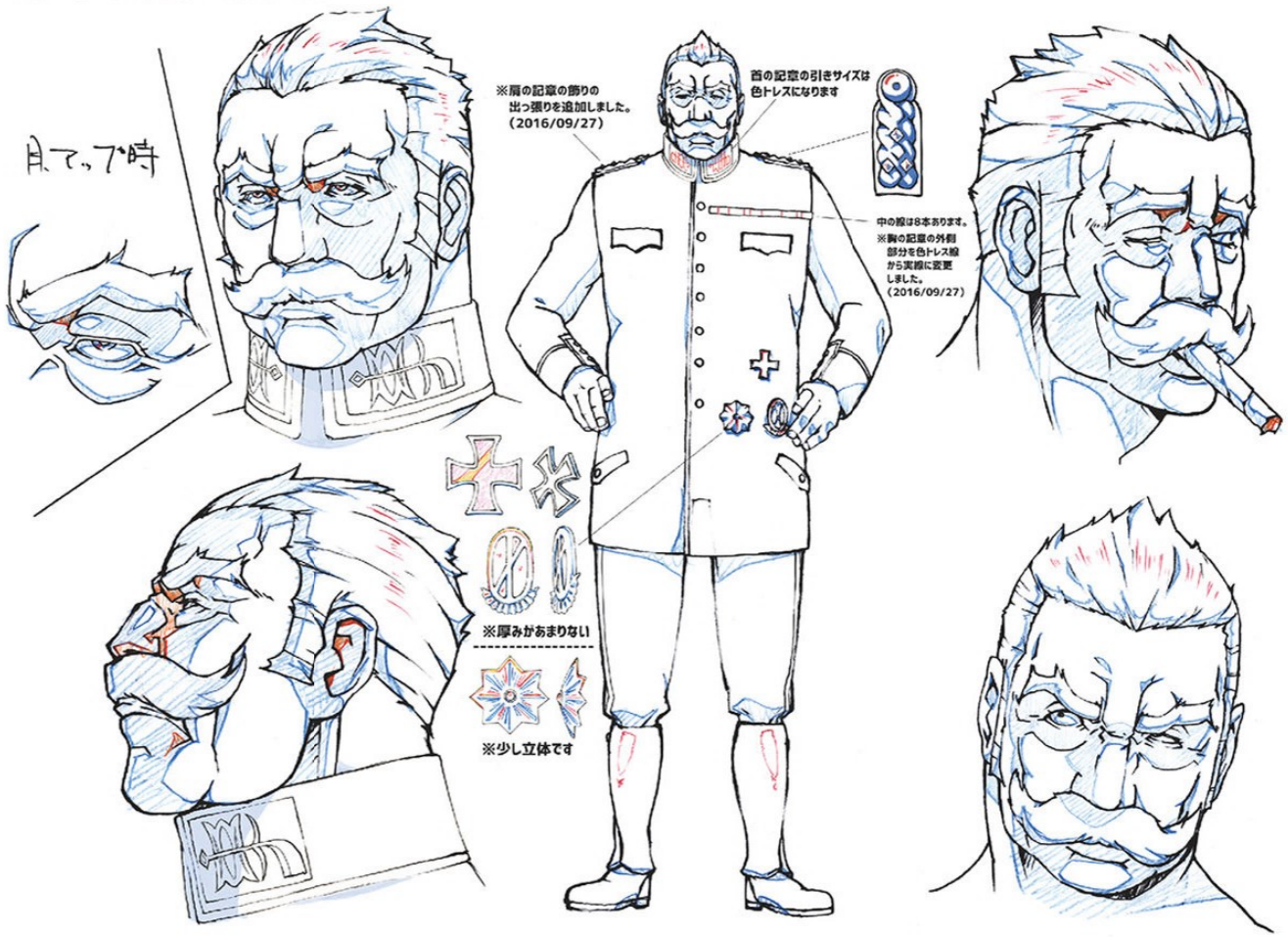
”少し気は早いが、まさに決定的な一撃というわけだ“

・准将Ver 色見本 決定稿
［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂

▪ 准将Ver 影付け 決定稿改3



▪ 准将Ver 影付け 決定稿改3［作画］細越裕治

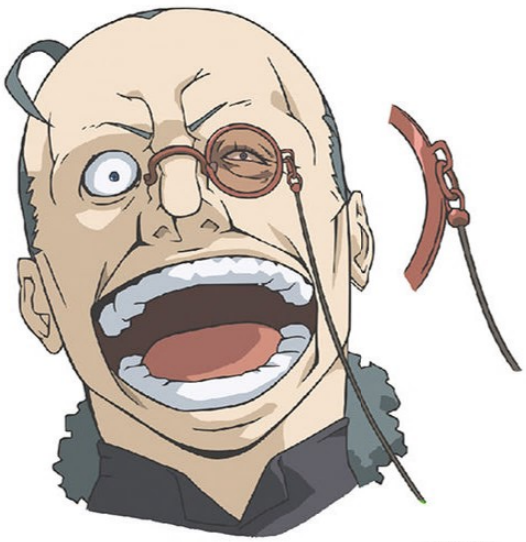


アーデルハイト・フォン・シューゲル

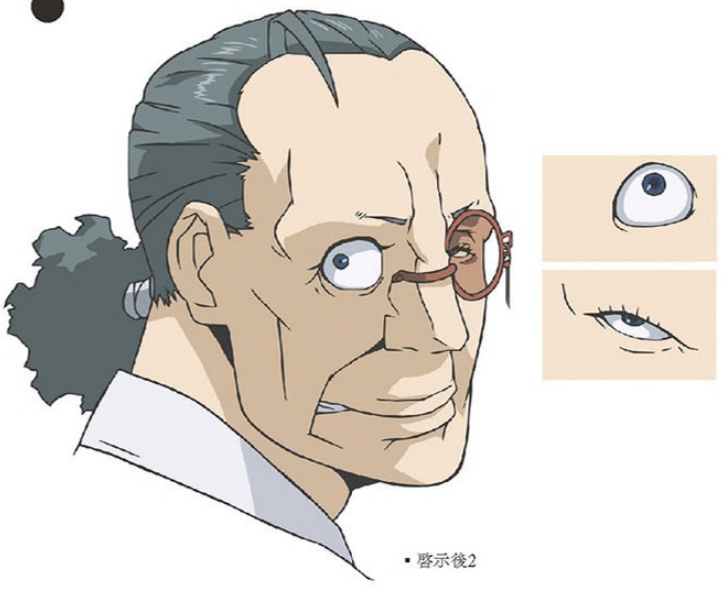
CV 飛田展男

帝国軍技術開発部主任技師。ターニャも恐れるマッドサイエンティスト。自身の開発した新技術に絶対的な自信をもつ。存在Xにより天啓を得る。

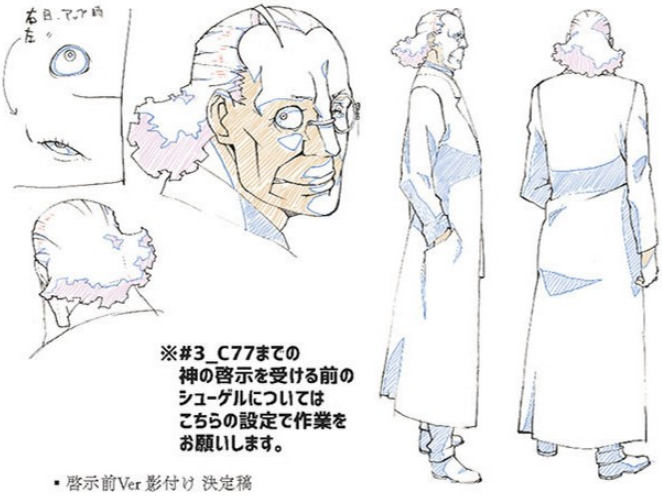
“欠陥品？ 私の最高傑作に欠陥品だと!?
ただちに発言を取り消したまえ！”



▪啓示後1

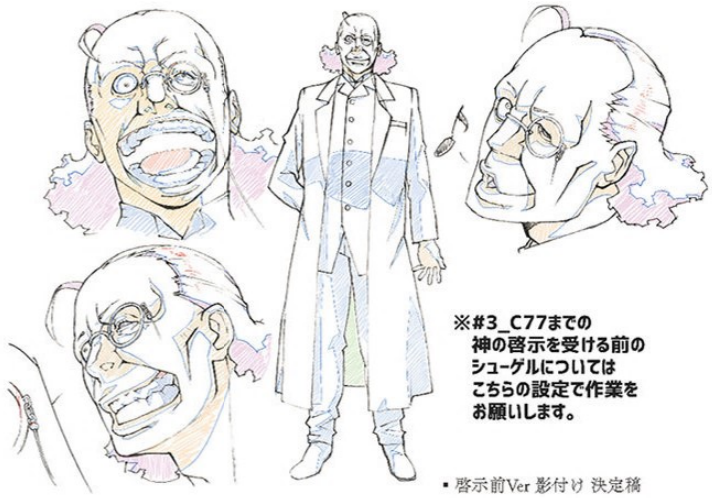


▪啓示後2



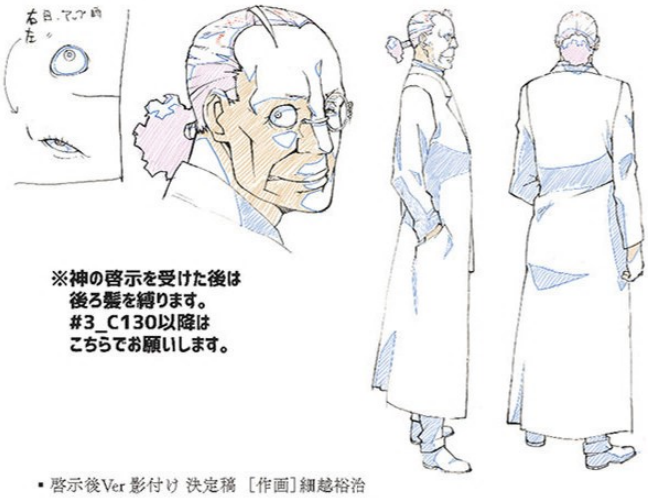
※#3_C77までの
神の啓示を受ける前の
シューゲルについては
こちらの設定で作業を
お願いします。

▪ 啓示前Ver 影付け 決定稿



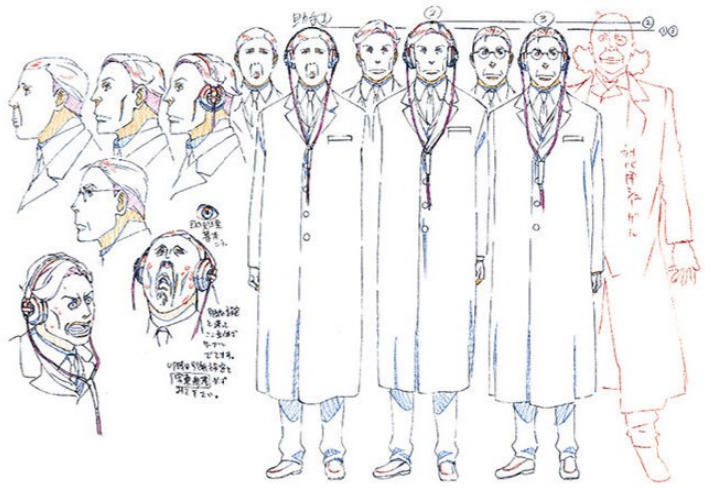
※#3_C77までの
神の啓示を受ける前の
シューゲルについては
こちらの設定で作業を
お願いします。

▪ 啓示前Ver 影付け 決定稿

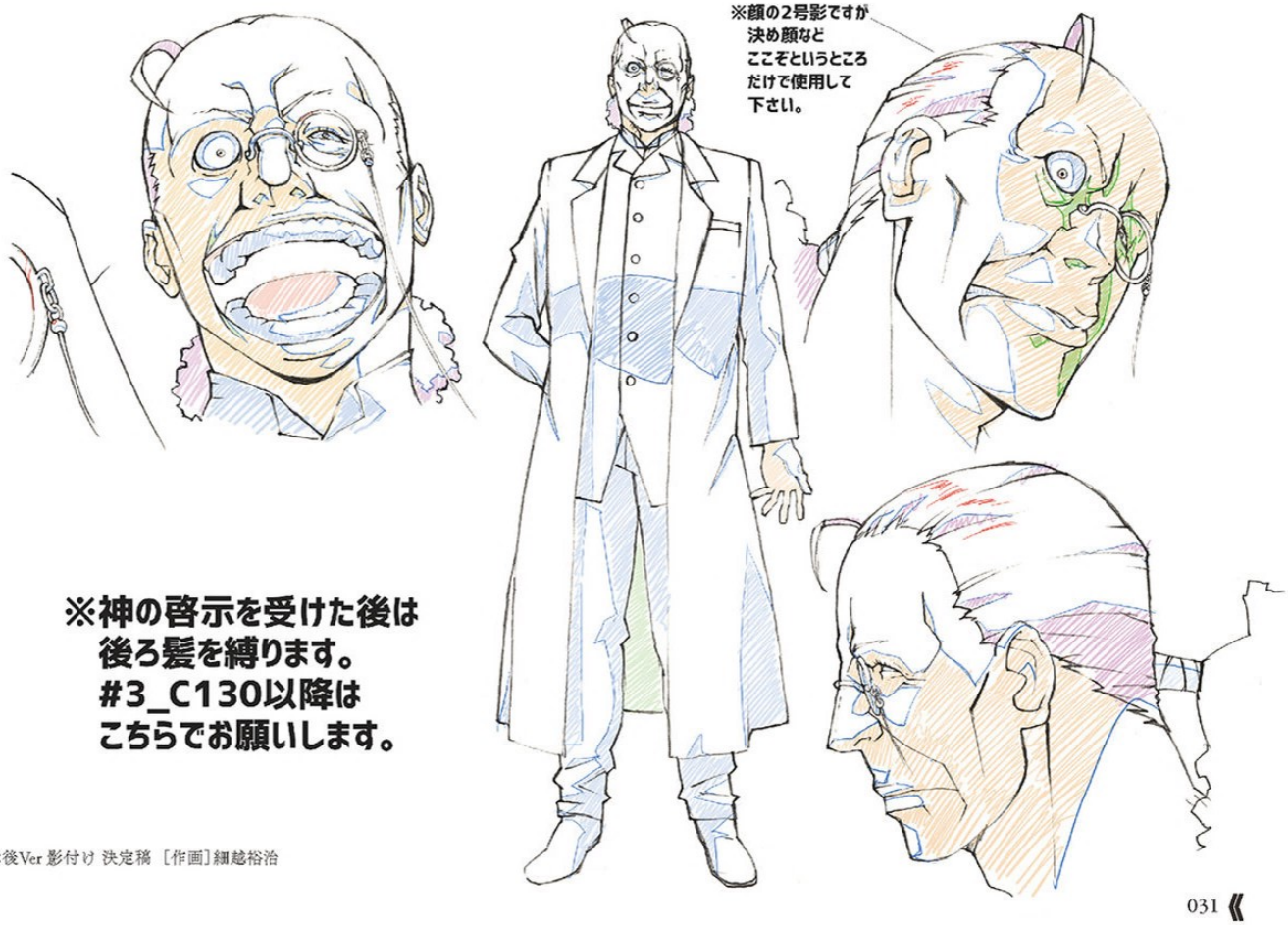


※神の啓示を受けた後は
後ろ髪を縛ります。
#3_C130以降は
こちらでお願いします。

▪ 啓示後Ver 影付け 決定稿 ［作画］細越裕治



▪ シューゲルの助手たち 影付け 決定稿 ［作画］谷口宏美



※顔の2号影ですが
決め顔など
ここぞというところ
だけで使用して
下さい。

※神の啓示を受けた後は
後ろ髪を縛ります。
#3_C130以降は
こちらでお願いします。

▪ 啓示後Ver 影付け 決定稿 ［作画］細越裕治

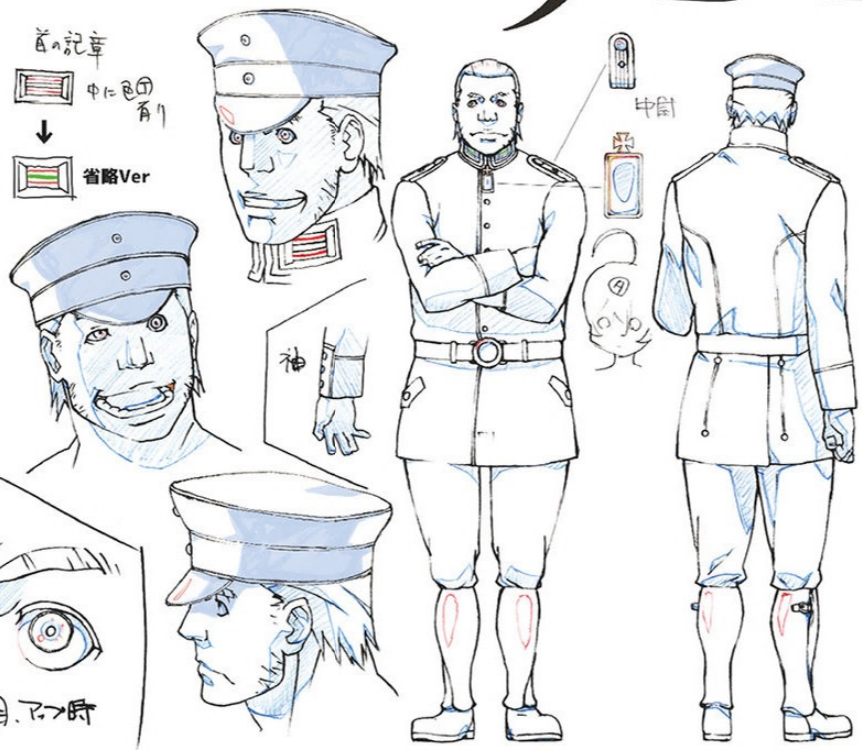
イーレン・シュワルコフ

CV 松本 忍

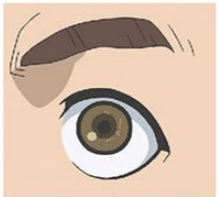
帝国軍第二〇五強襲魔導中隊中隊長。中尉。ライン戦線従軍時のターニャの上官。極めて正統派の魔導師で、実戦経験豊富な軍人。ターニャがひっそりと軍大学へ異動する際、それを察して見送りに来た。

“相変わらずつれない奴だ。
見送りもさせてくれないとは”

▪ 中尉 色見本 決定稿
［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂



▪ 中尉 軍帽ありVer 影付け 決定稿2 ［作画］細越裕治

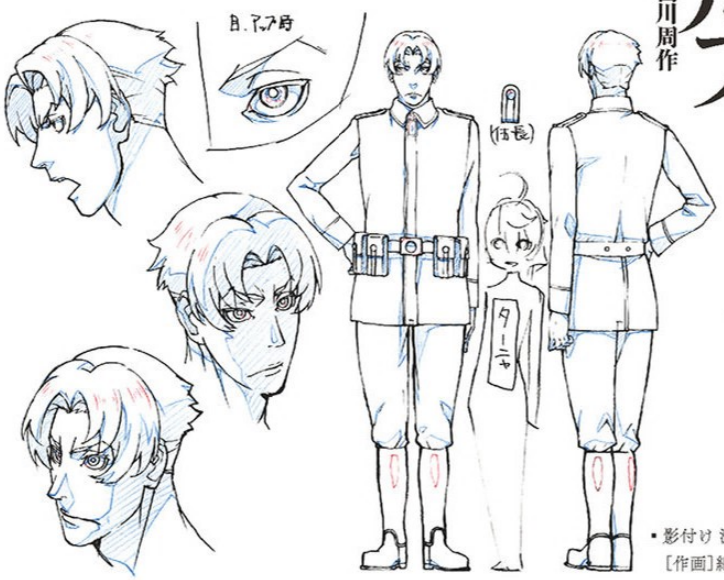


”もとより勝つか死ぬかの選択肢しかありません！“

クルスト・フォン・ヴァルホルフ

CV 白川周作

帝国軍第二〇五強襲魔導中隊第三小隊隊員。伍長。若さゆえか、愛国心と戦功にはやり、上官であるターニャの命に背く。



・影付け 決定稿
［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂

”勇猛さこそが帝国人の本分であります！“

ハラルド・フォン・ヴィースト

CV 木島隆一

帝国軍第二〇五強襲魔導中隊第三小隊隊員。伍長。若さゆえか、愛国心と戦功にはやり、クルストとともに上官であるターニャの命に背く。

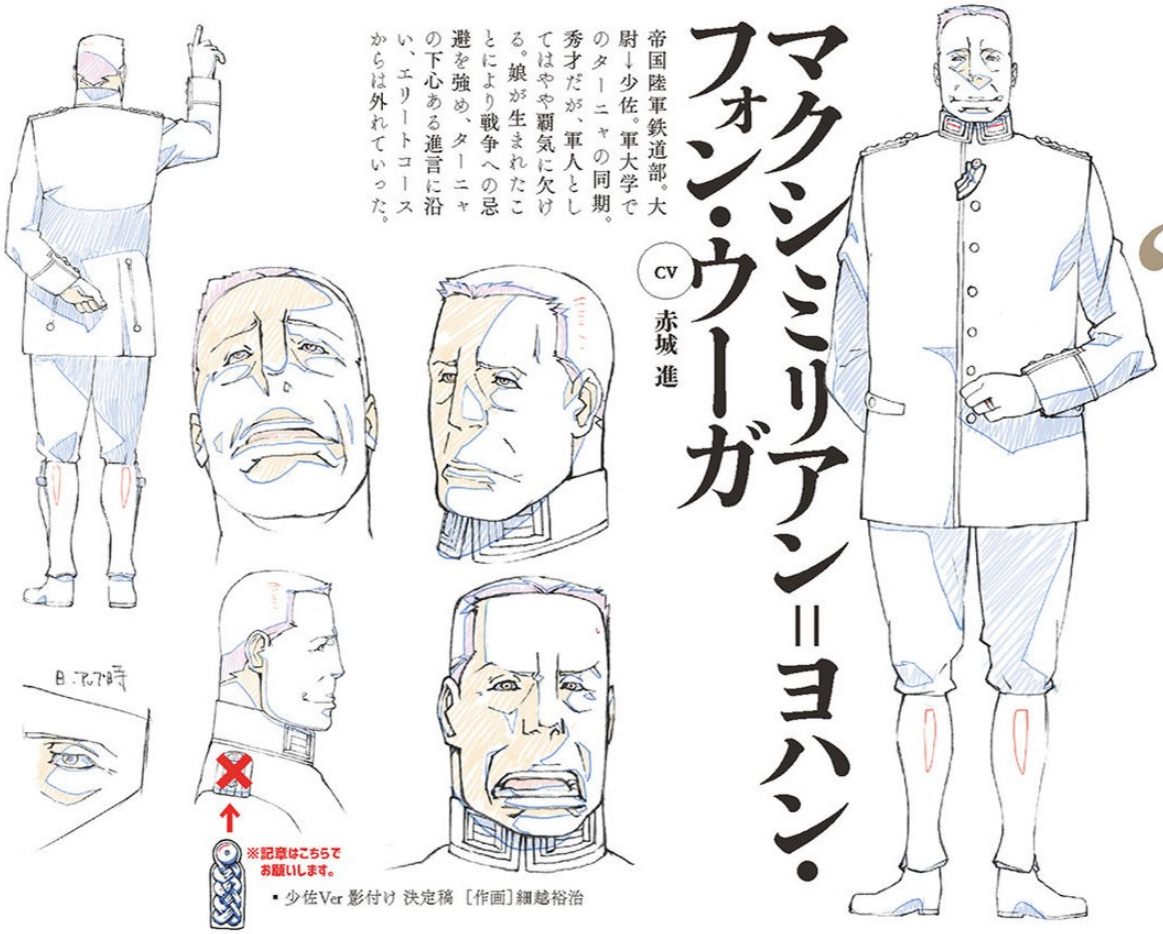
・影付け 決定稿
［作画］細越裕治

”可愛い盛りの子供を戦場に送るなど、どうかしている“

マクシミリアン＝ヨハン・フォン・ウーガ

CV 赤城 進

帝国陸軍鉄道部。大尉→少佐。軍大学でのターニャの同期。秀才だが、軍人としてはやや覇気に欠ける。娘が生まれたことにより戦争への忌避を強め、ターニャの下心ある進言に沿い、エリートコースからは外れていった。



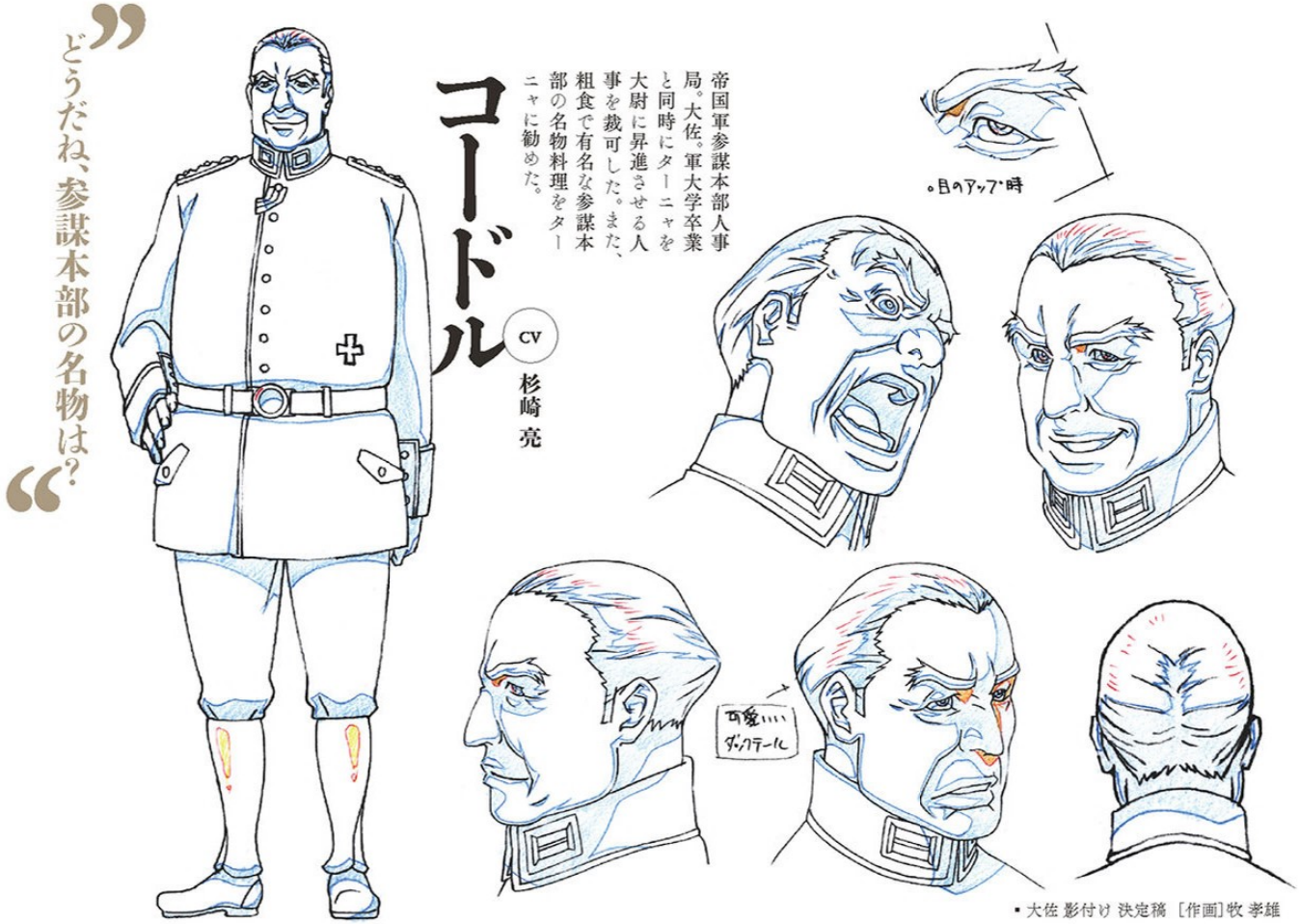
▪ 少佐Ver 影付け 決定稿 ［作画］細越裕治

”どうだね、参謀本部の名物は？“

コードル

CV 杉崎 亮

帝国軍参謀本部人事局。大佐。軍大学卒業と同時にターニャを大尉に昇進させる人事を裁可した。また、粗食で有名な参謀本部の名物料理をターニャに勧めた。



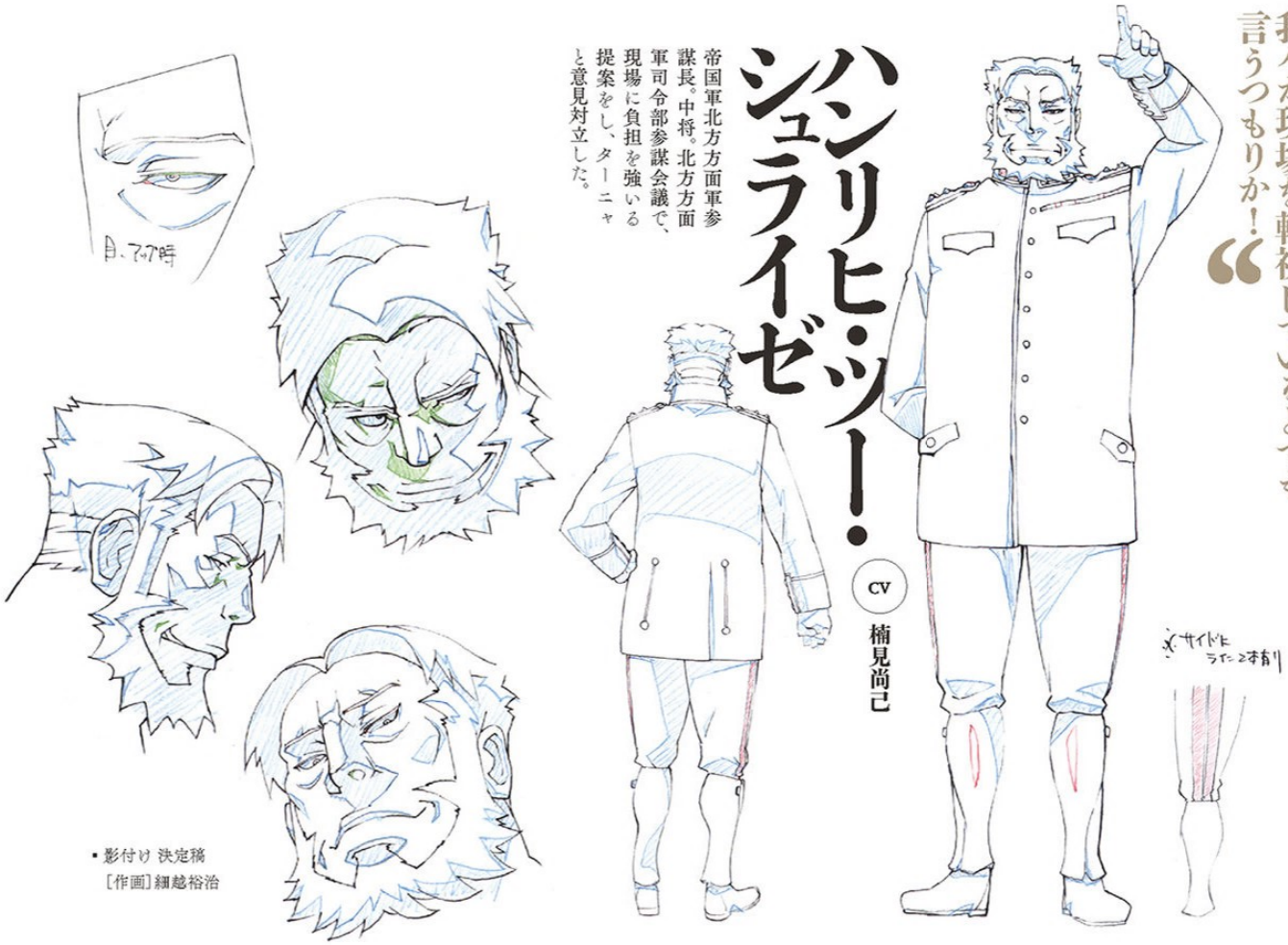
▪ 大佐 影付け 決定稿 ［作画］牧 孝雄

ハンリヒ・ツー・シュライゼ

CV 楠見尚己

帝国軍北方方面軍参謀長。中将。北方方面軍司令部参謀会議で、現場に負担を強いる提案をし、ターニャと意見対立した。

"我々が現場を軽視しているとでも言うつもりか！"



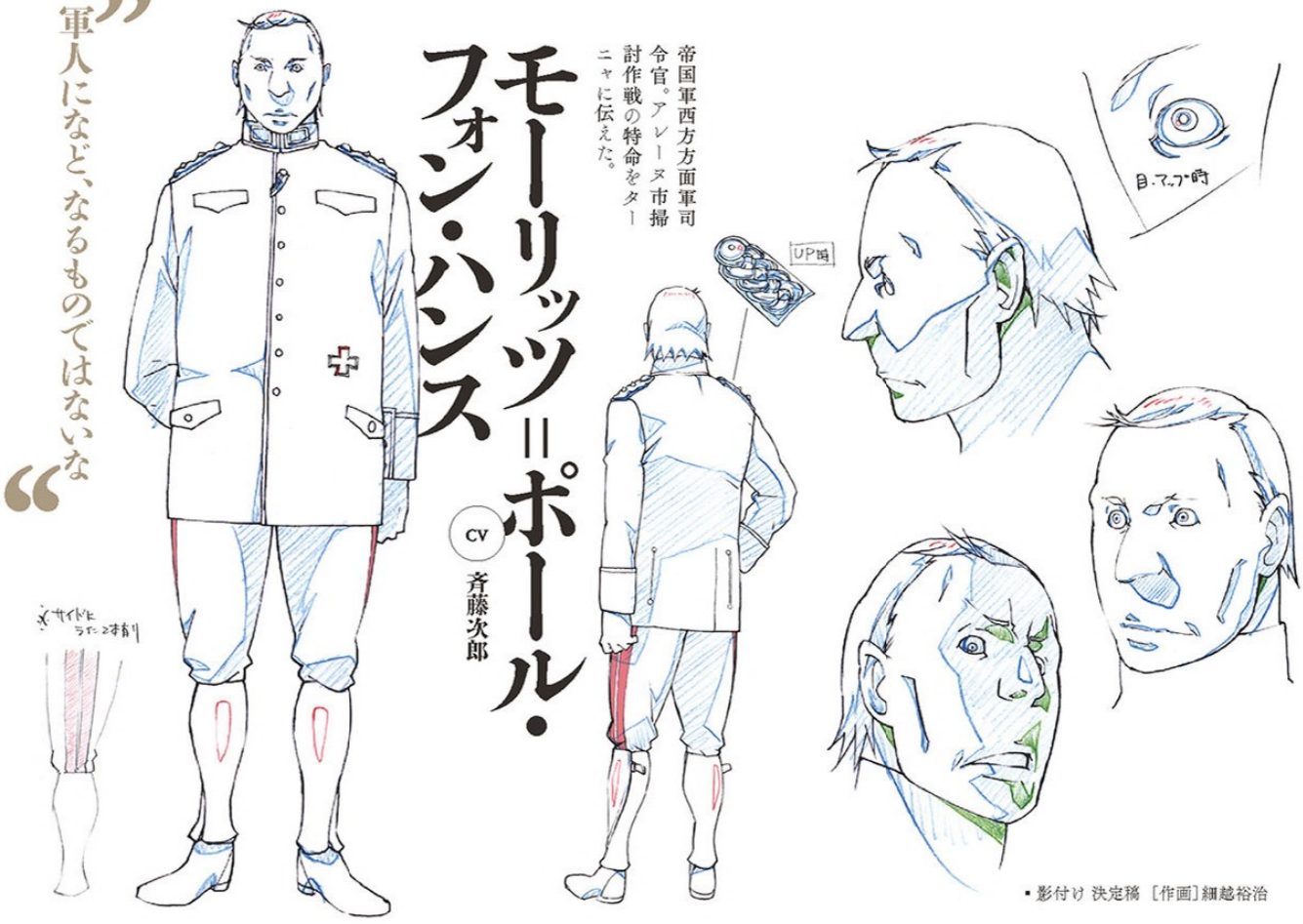
・影付け 決定稿
［作画］細越裕治

モーリッツ＝ポール・フォン・ハンス

CV 斉藤次郎

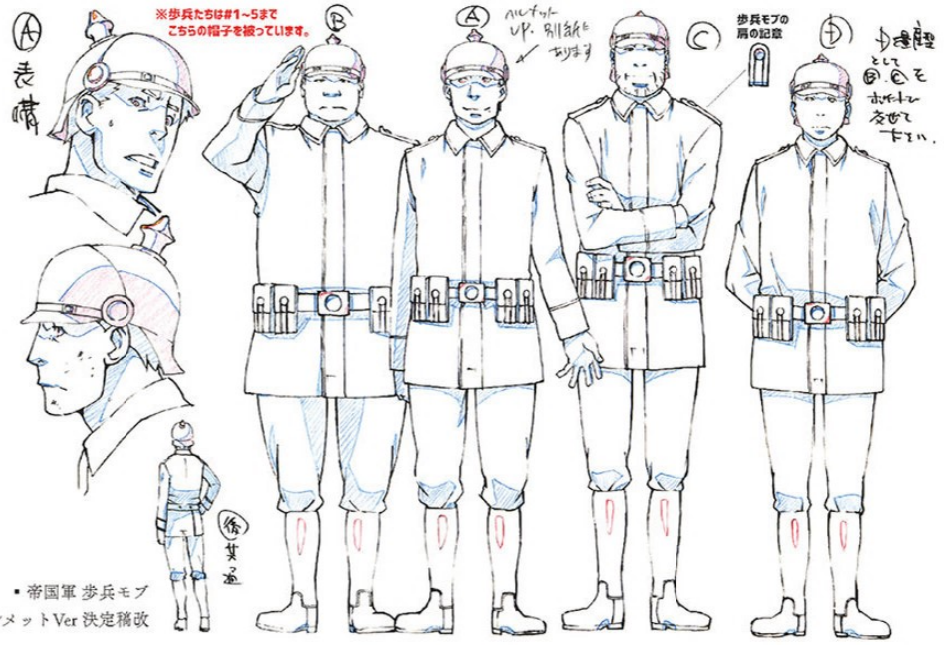
帝国軍西方方面軍司令官。アレーヌ市掃討作戦の特命をターニャに伝えた。

"軍人になど、なるものではないな"

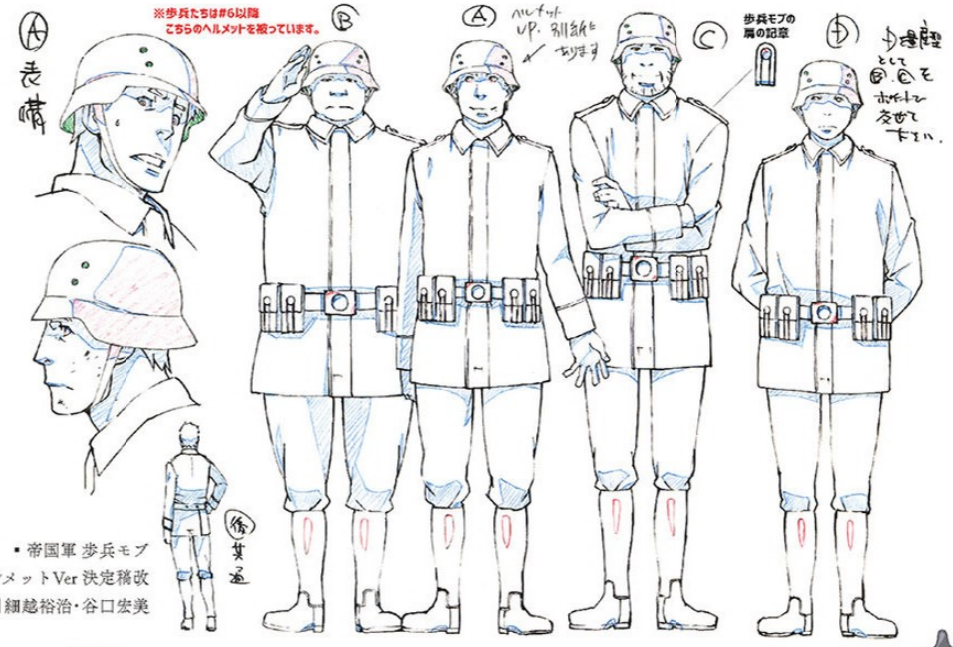


・影付け 決定稿 ［作画］細越裕治

帝国軍と議員



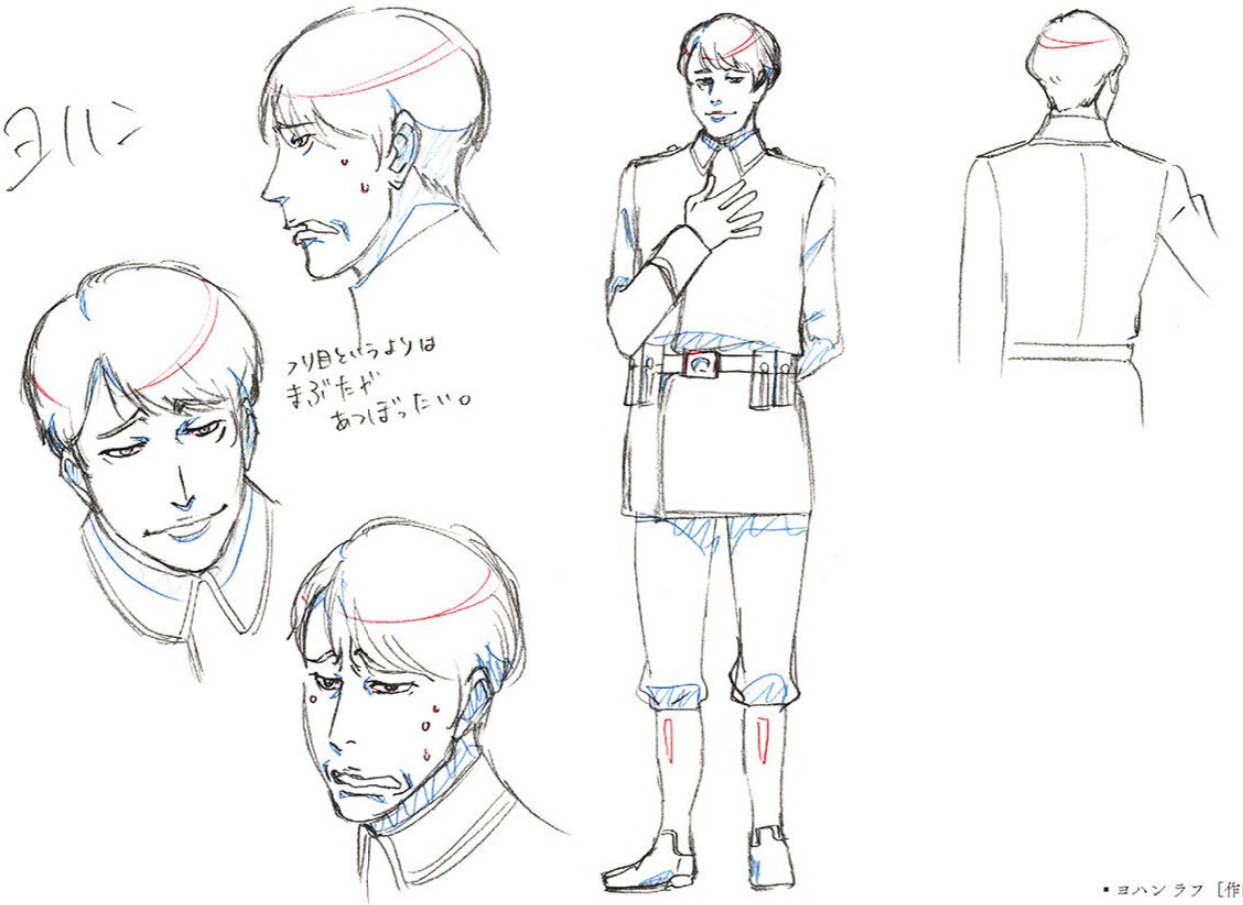
・帝国軍 歩兵モブ
旧型ヘルメットVer 決定稿改



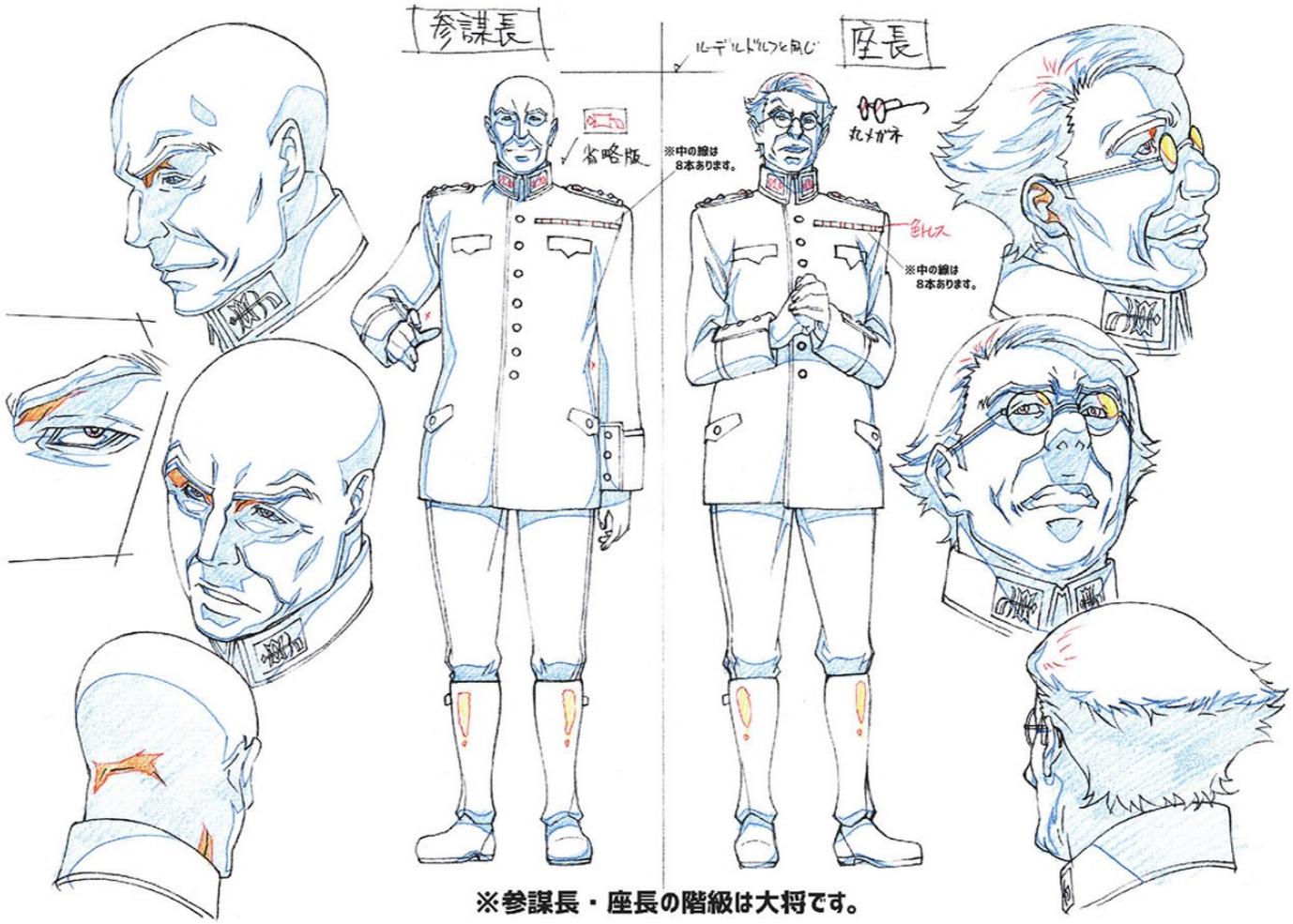
・帝国軍 歩兵モブ
新型ヘルメットVer 決定稿改
［作画］細越裕治・谷口宏美

・帝国軍 歩兵モブ 色見本 決定稿

・帝国軍 歩兵ヘルメット 色見本 決定稿 ［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂



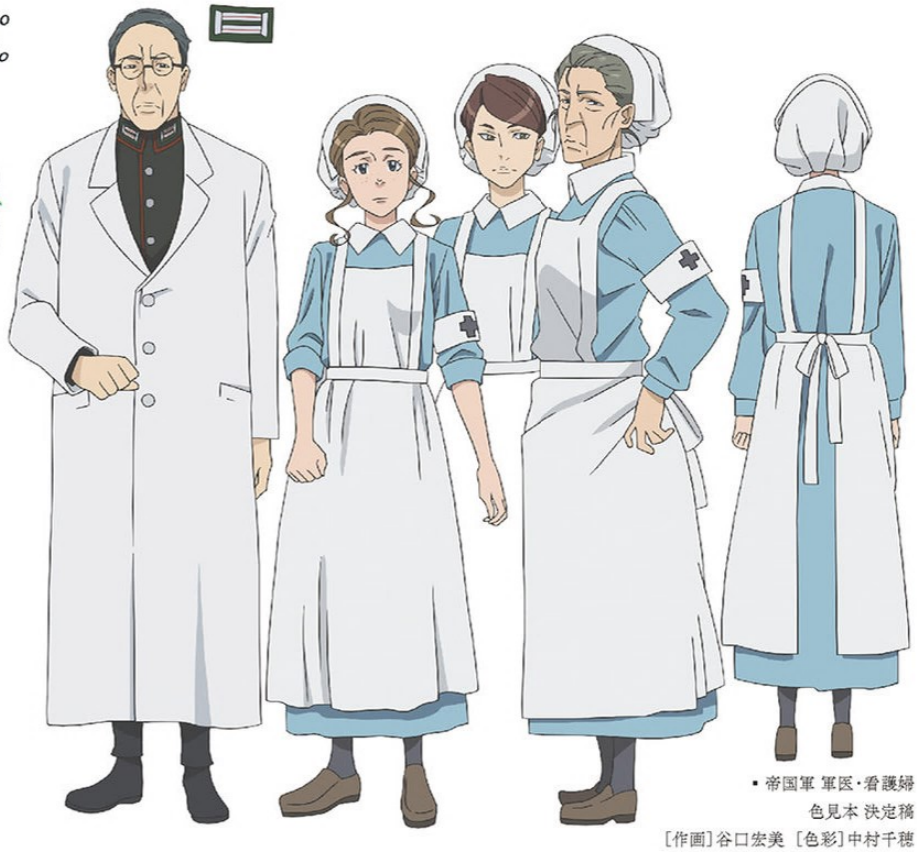
▪ヨハン ラフ［作画］谷口宏美



※参謀長・座長の階級は大将です。

▪帝国軍 参謀長・座長モブ 影付け 決定稿［作画］牧 孝雄

▪ 帝国軍 軍医・看護婦 影付け 決定稿
[作画]谷口宏美

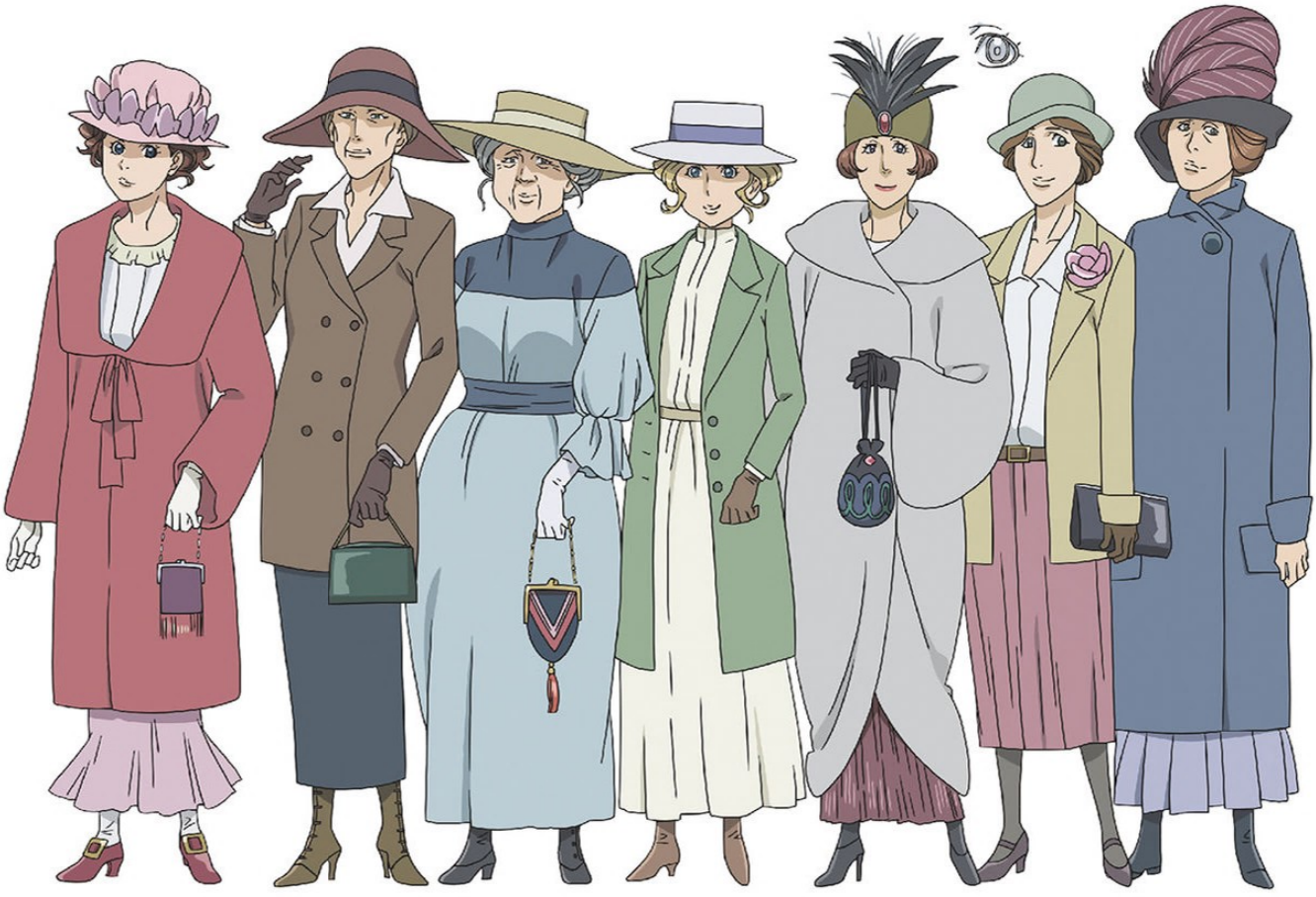


▪ 帝国軍 軍医・看護婦
色見本 決定稿
[作画]谷口宏美 [色彩]中村千穂

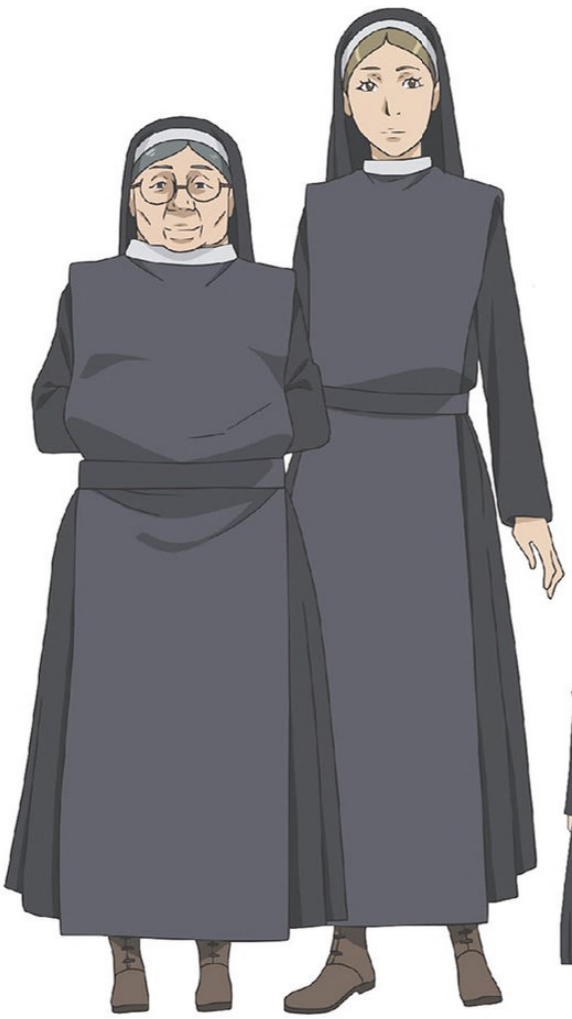
▪ 議員モブ 影付け 決定稿改
[作画]谷口宏美

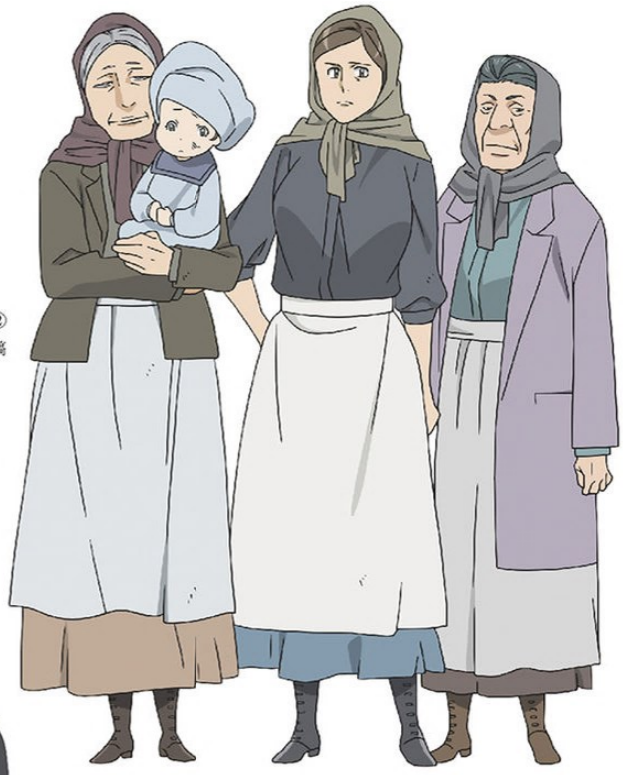
市民

▪ 市民男性モブ 色見本 決定稿 ［作画］谷口宏美 ［色彩］中村千穂

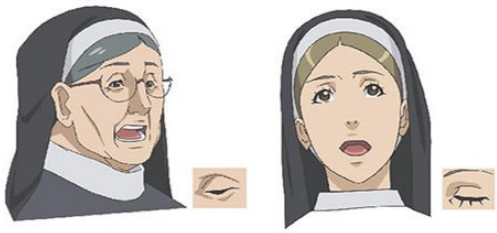


▪ 市民女性モブ① 色見本 決定稿 ［作画］谷口宏美 ［色彩］中村千穂





▪ 市民女性モブ②
色見本 決定稿



▪ 修道女たち 色見本 決定稿 ［作画］谷口宏美 ［色彩］中村千穂

▪ 孤児のモブ 影付け 決定稿
［作画］谷口宏美

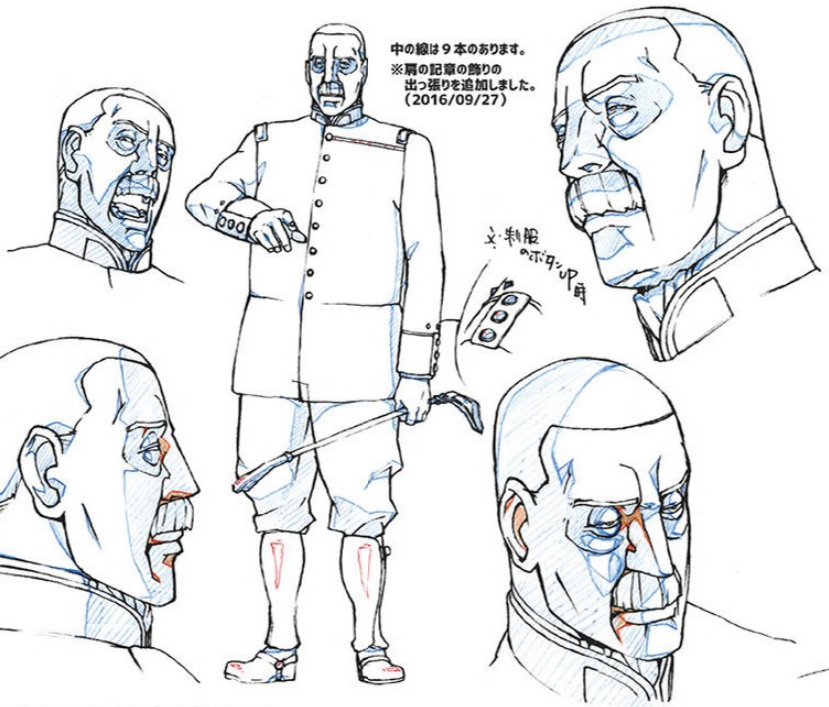
共和国

ピエール・ミシェル＝ド・ルーゴ

CV 土師孝也

共和国軍国防次官兼陸軍次官。将軍。共和国首都パリースィイが帝国に占領された後、共和国領マルジェリアに逃亡。その後決起する。

“我々に世界の命運がかかっているのだ！”



▪影付け 決定稿改［作画］細越裕治

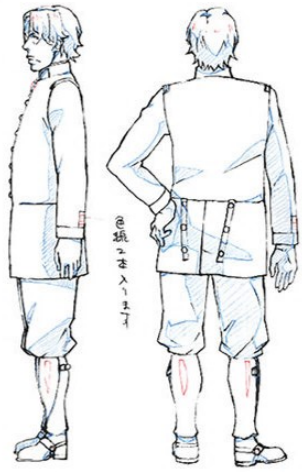
▪帽子 色見本 決定稿［作画］細越裕治［色彩］中村千穂

”ラインの悪魔だと？
連中、大物を
引っ張り出してきたな“

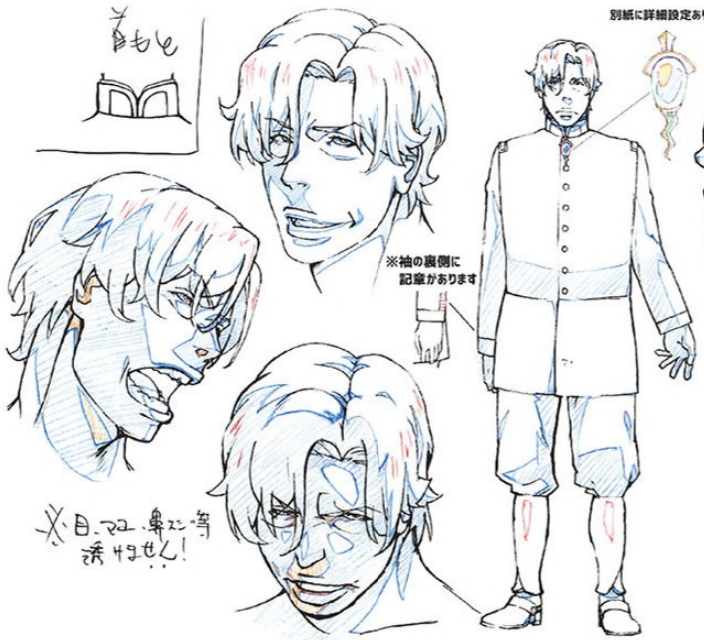
セヴラン・ビアント

CV 小柳良寛

共和国軍特殊作戦軍第二魔導中隊司令。中佐。祖国のために敵国の帝国と戦う軍人。アレーヌ市で、ターニャの部隊による市民と民兵、共和国兵士の区別なき掃討戦に恐怖した。



▪色見本 決定稿 ［作画］細越裕治 ［色彩］中村千穂



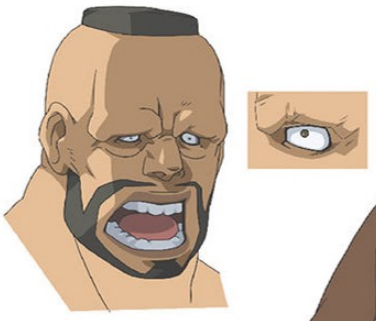
▪影付け 決定稿改3

▪影付け 決定稿改2 ［作画］細越裕治

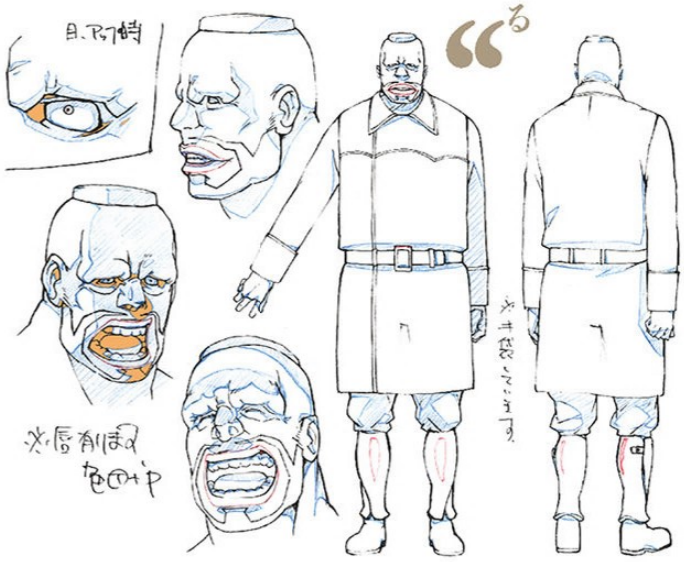
オーギュスタン・ホスマン

CV 武虎

共和国軍第一〇六捜索魔導中隊中隊長。中尉。帝国軍の観測手狩りをしていたが、駆けつけたターニャと戦闘になり、隊を全滅させられた。



・色見本 決定稿
[作画]細越裕治
[色彩]中村千穂



・影付け 決定稿改

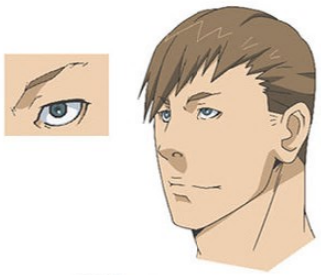
「遊び足りないなら鉛のおもちゃをくれてやる」

「敵兵目視で確認、二〇〇〇、二八〇〇、二六〇〇……速い！」

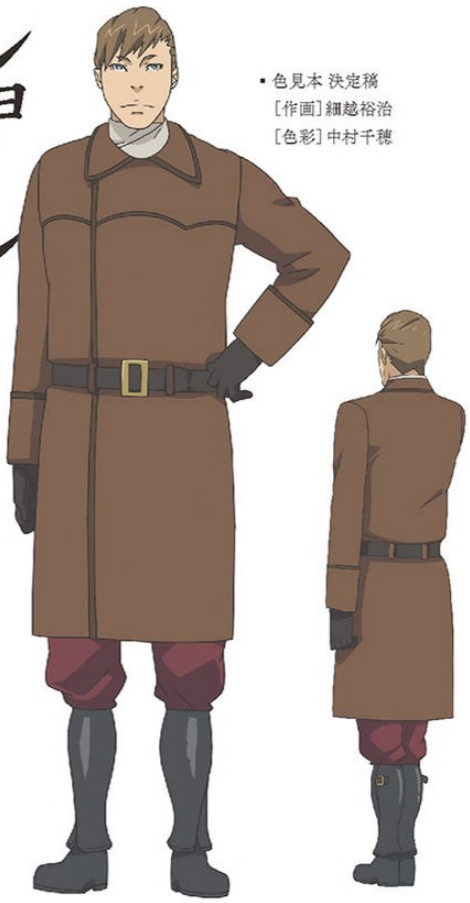
ショーン

CV 手塚ヒロミチ

共和国軍第一〇六捜索魔導中隊隊員。軍曹。ホスマン中尉を狙ったターニャの特攻に身を挺して中尉を守り戦死した。

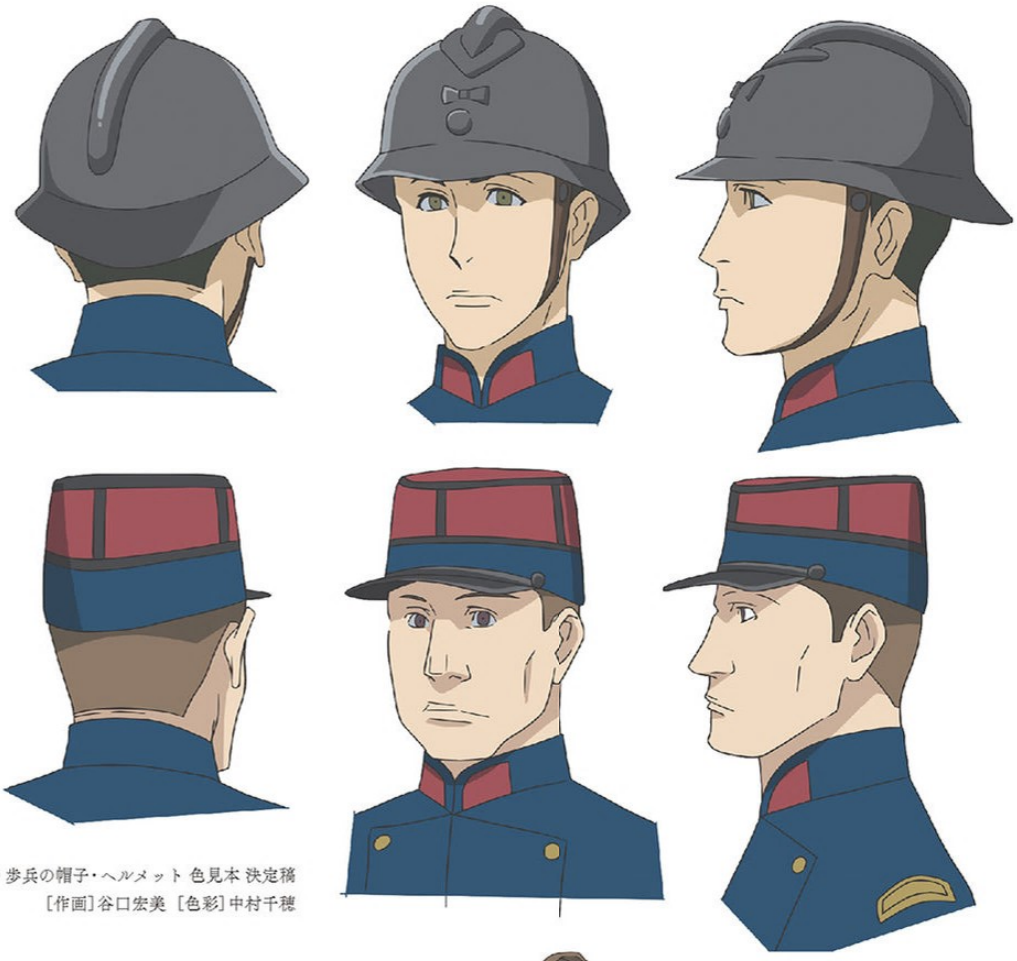


・影付け 決定稿改

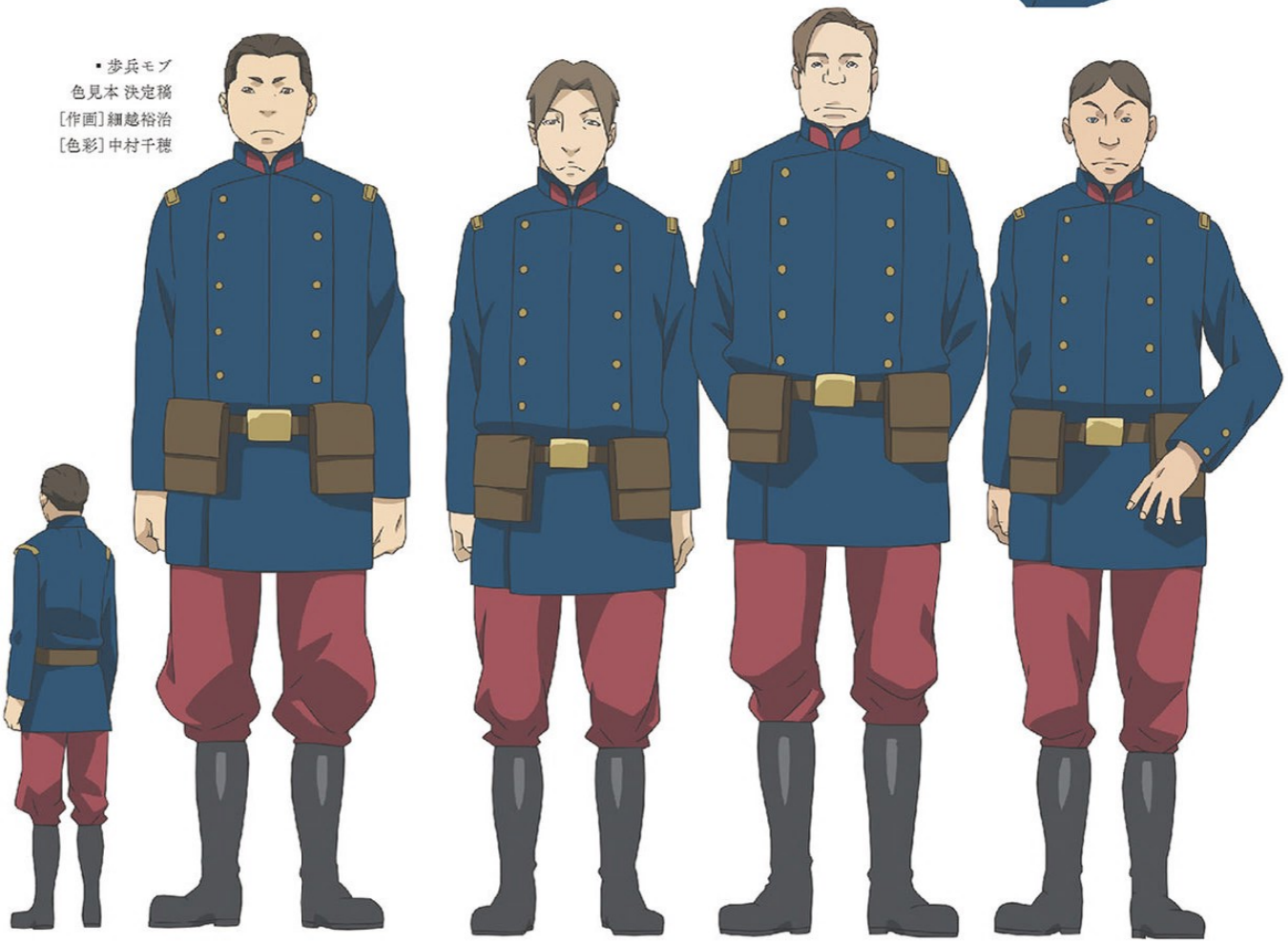


・色見本 決定稿
[作画]細越裕治
[色彩]中村千穂

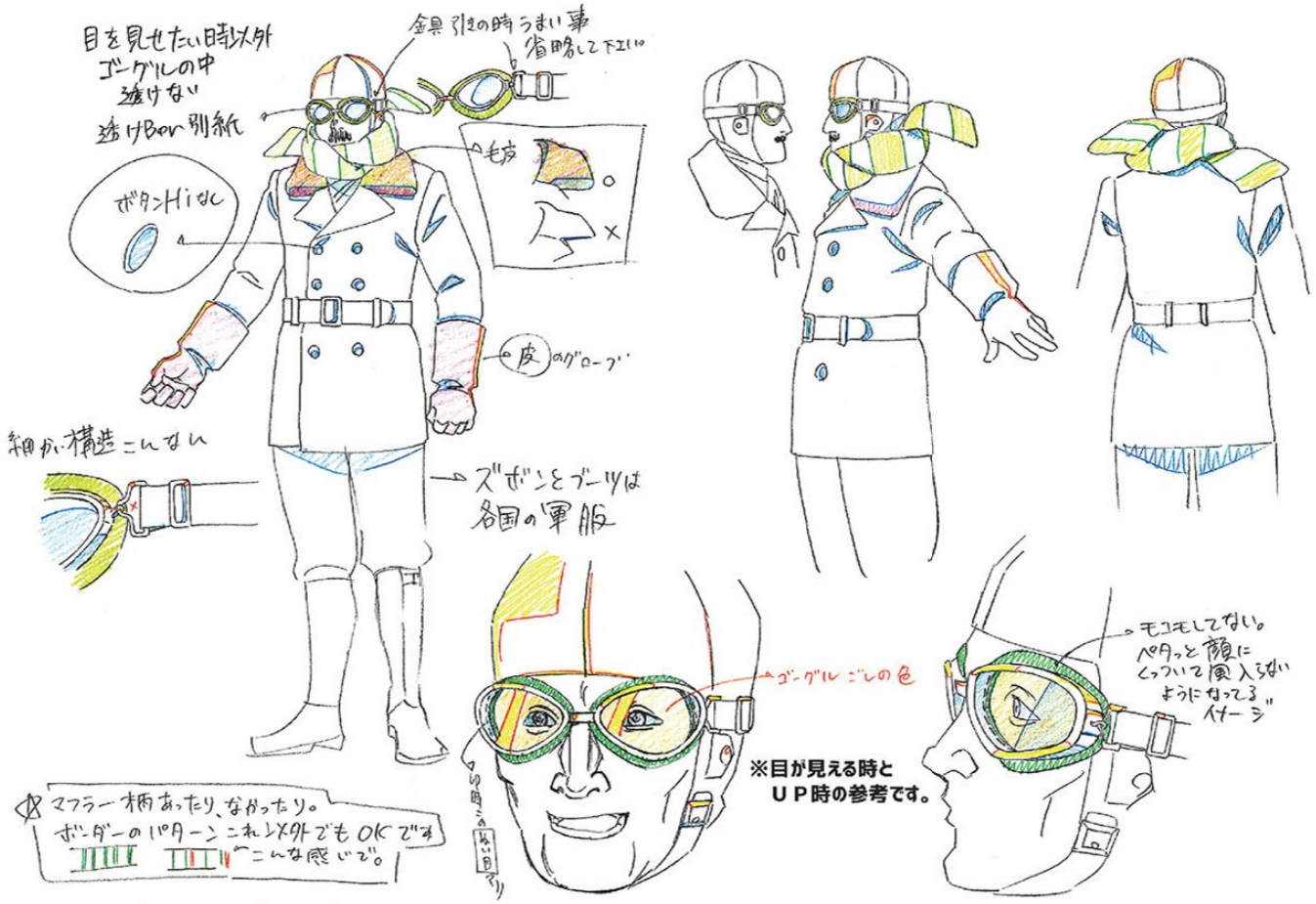
共和国軍



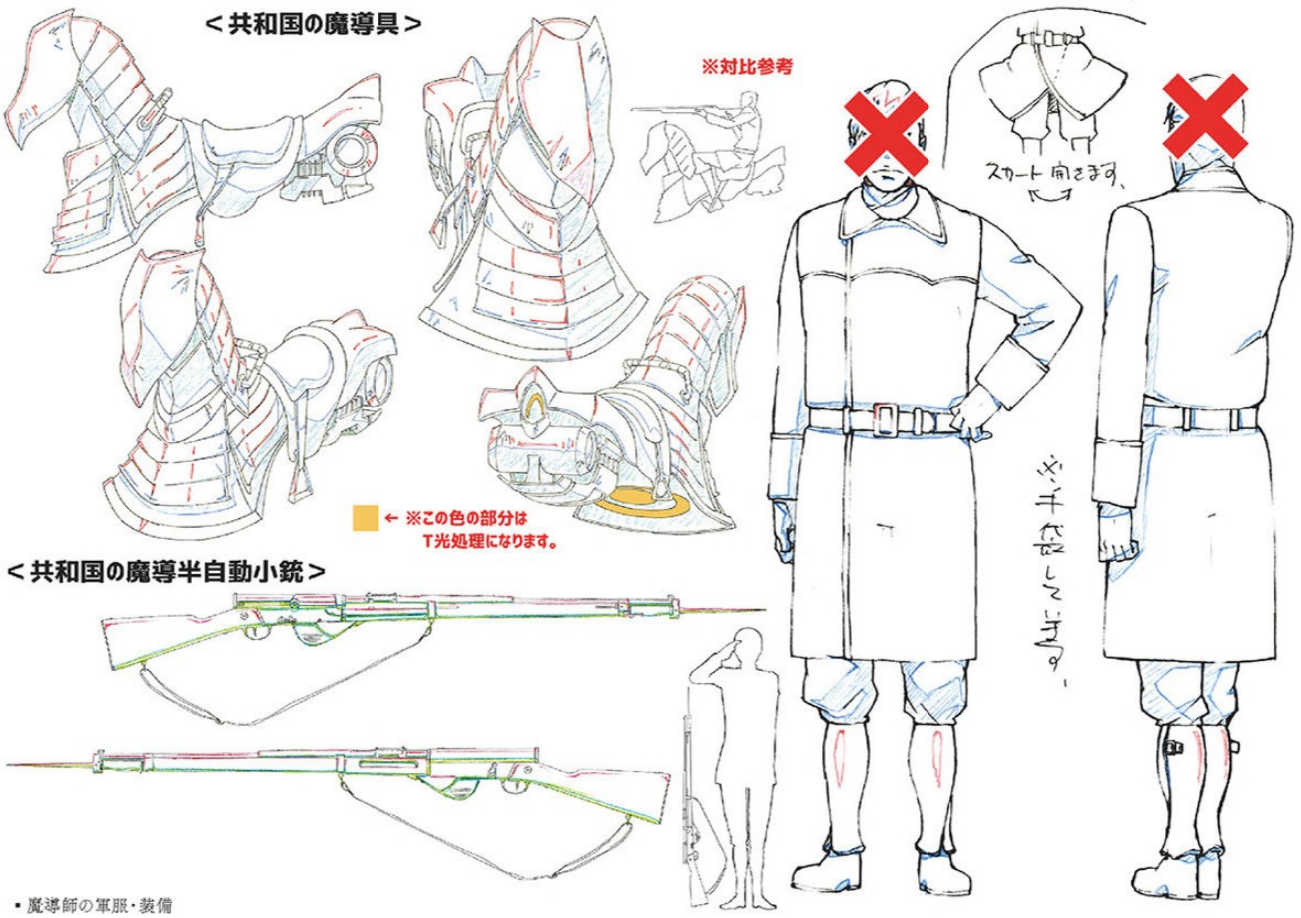
▪歩兵の帽子・ヘルメット 色見本 決定稿
［作画］谷口宏美［色彩］中村千穂



▪歩兵モブ
色見本 決定稿
［作画］細越裕治
［色彩］中村千穂



▪ 空軍の軍服① マフラーあり① 衣装原案設定 ［作画］谷口宏美



▪ 魔導師の軍服・装備

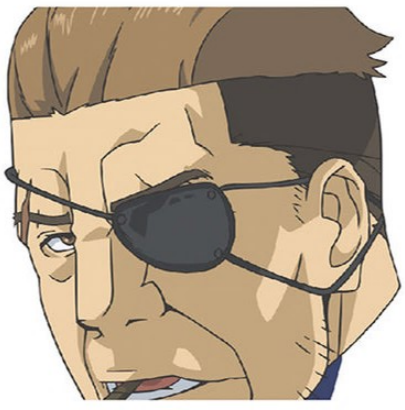
協商連合

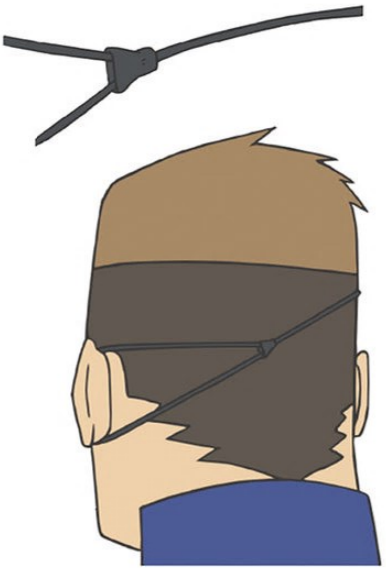
“まだだ、まだ終われはしない”

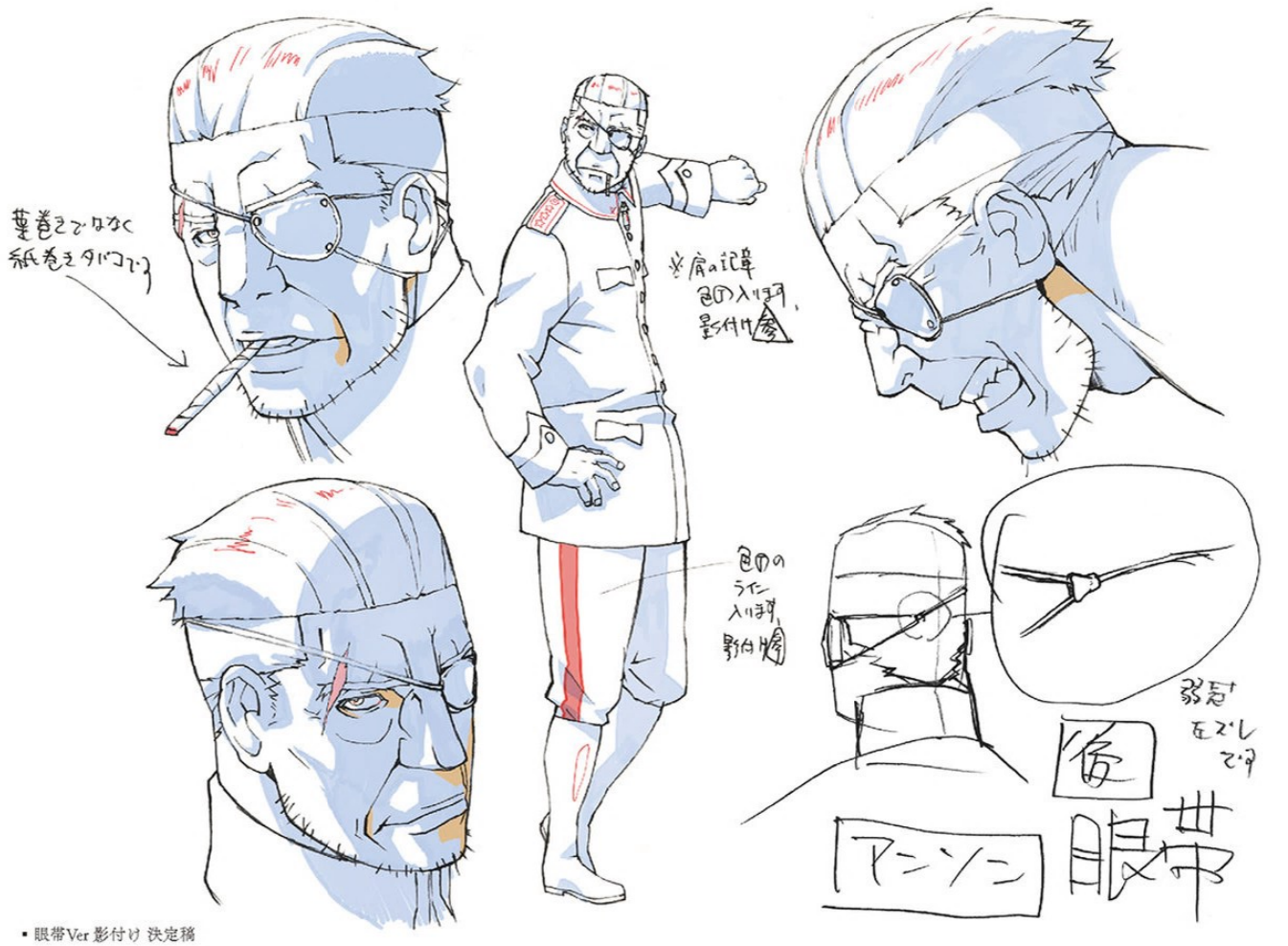
アンソン・スー

CV 堀内賢雄

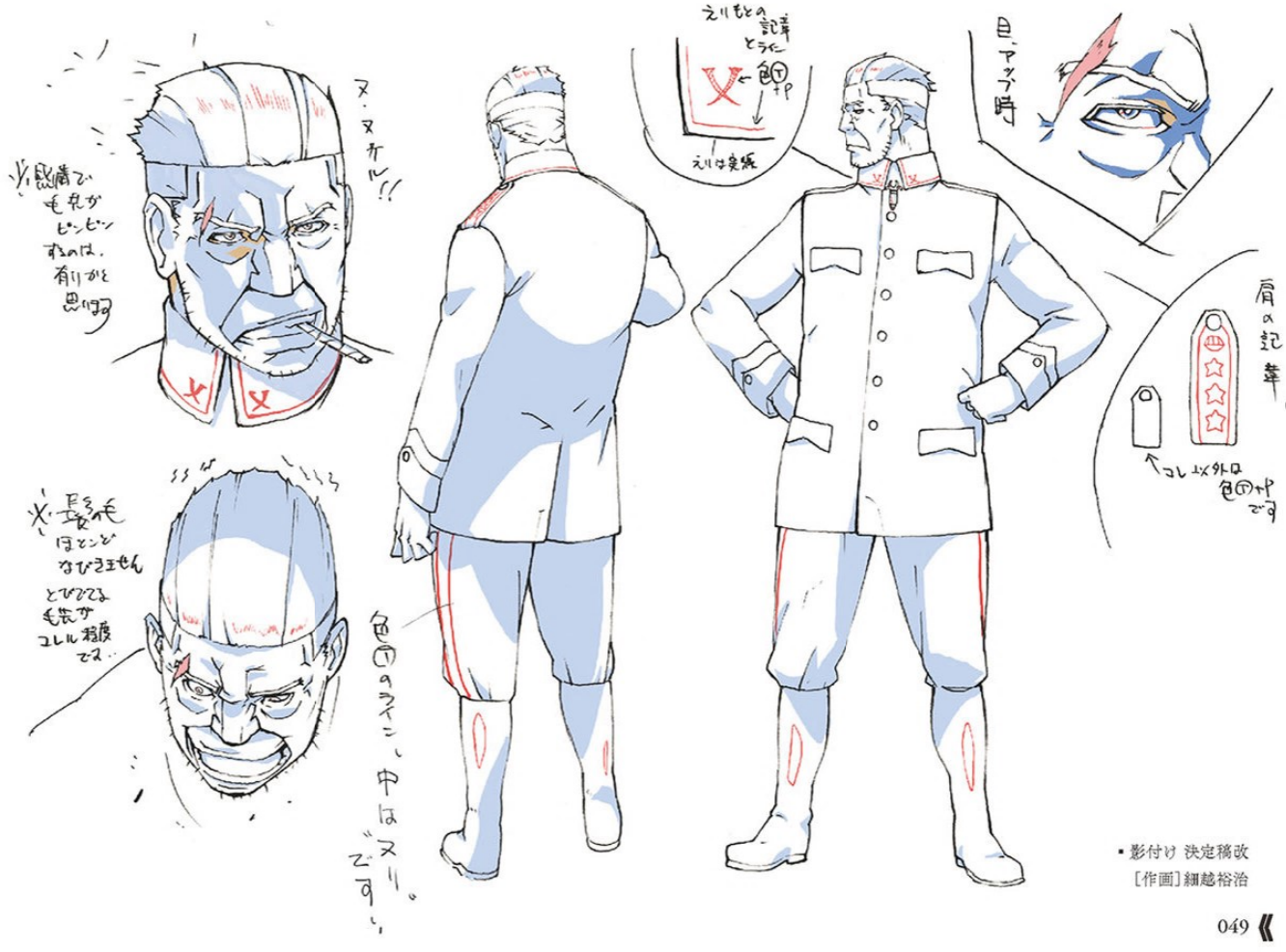
協商連合軍第五航空魔導大隊。中佐→大佐。実戦経験豊富な軍人。人格にも優れ、部下からの信任も厚い。妻と娘がいる。フィヨルド戦にて、ターニャと交戦、敗れたが、存在Xの啓示を受けて復活した。







▪ 眼帯Ver 影付け 決定稿

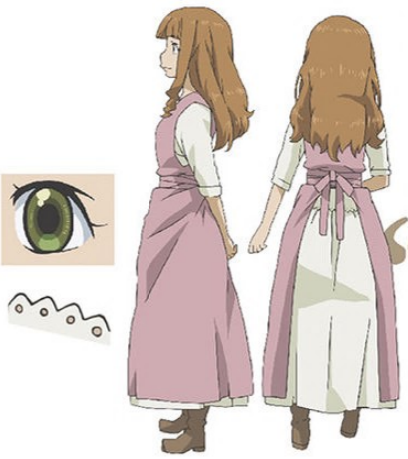


▪ 影付け 決定稿改
［作画］細越裕治

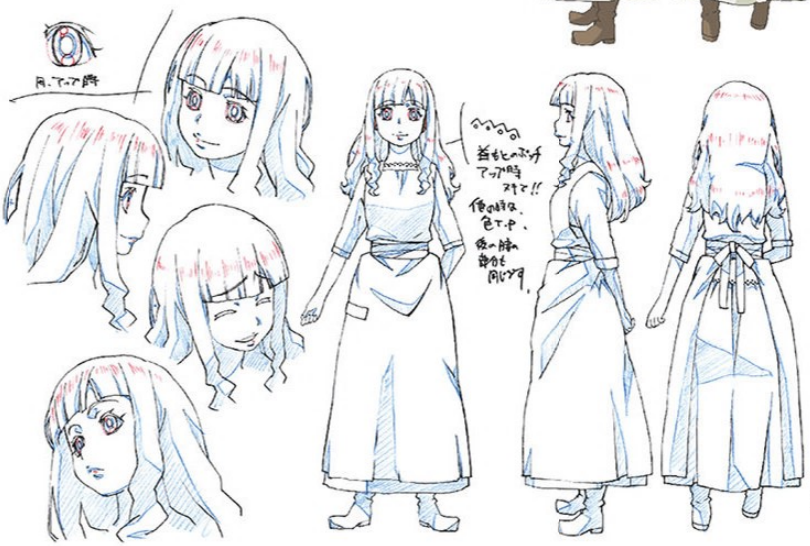
メアリー・スー

CV 戸松遥

アンソン・スーの娘。父の計らいで戦況が悪化する祖国から、母とともに合州国へ逃れた。父を敬愛している。



”お父さん、少し早いけどクリスマスプレゼント。大切にしてね“



▪影付け 決定稿
［作画］細越裕治

グンナー

CV 林和良

協商連合軍第五航空魔導大隊。少佐。アンソン・スーの部下。スーの娘メアリーより、父へのプレゼントを託された。

”祖国のために戦う父親を支えたい。そう思っていたのでは？“

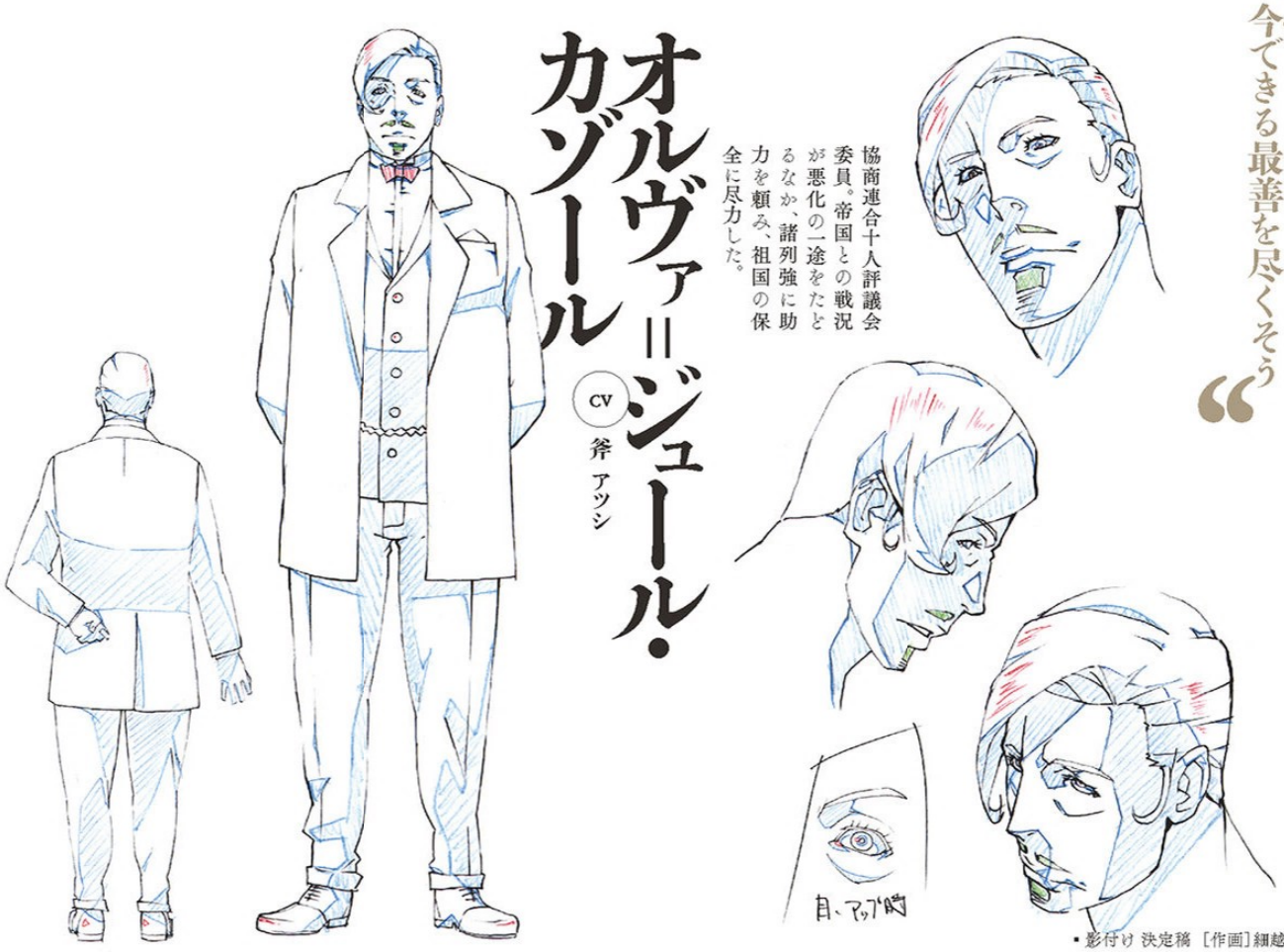
▪影付け 決定稿［作画］細越裕治

オルヴァ＝ジュール・カゾール

CV 斧 アツシ

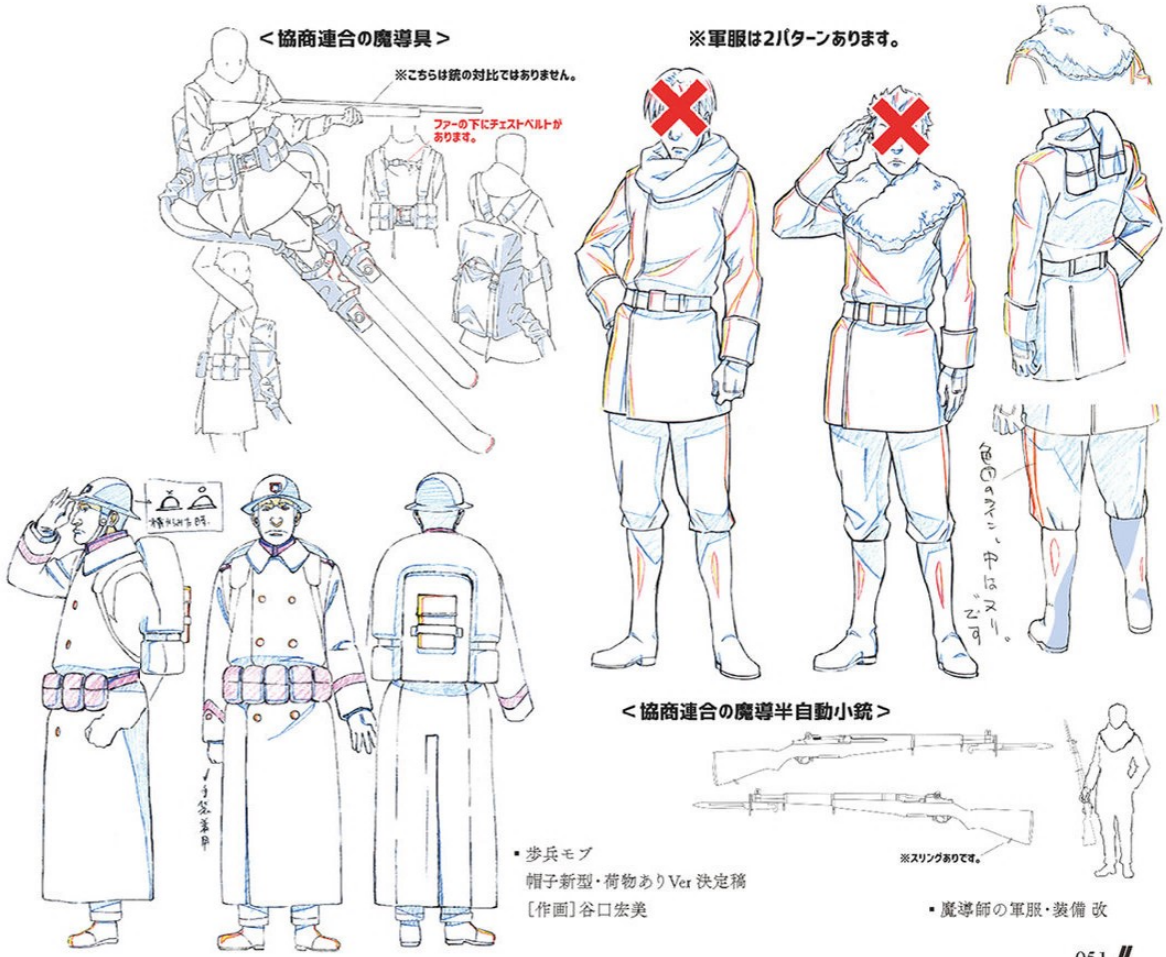
協商連合十人評議会委員。帝国との戦況が悪化の一途をたどるなか、諸列強に助力を頼み、祖国の保全に尽力した。

“今できる最善を尽くそう”



▪影付け 決定稿 ［作画］細越裕治

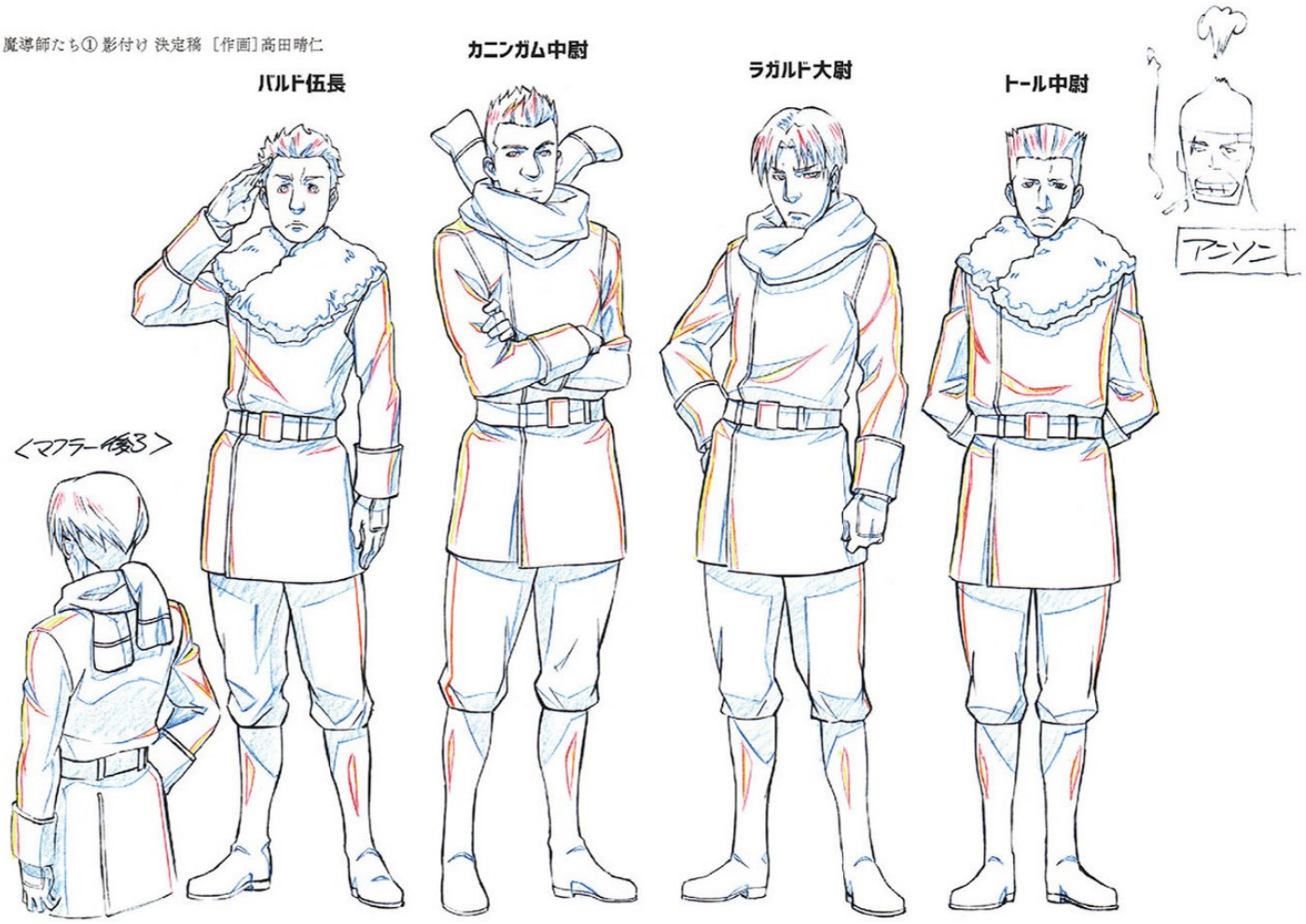
協商連合軍人

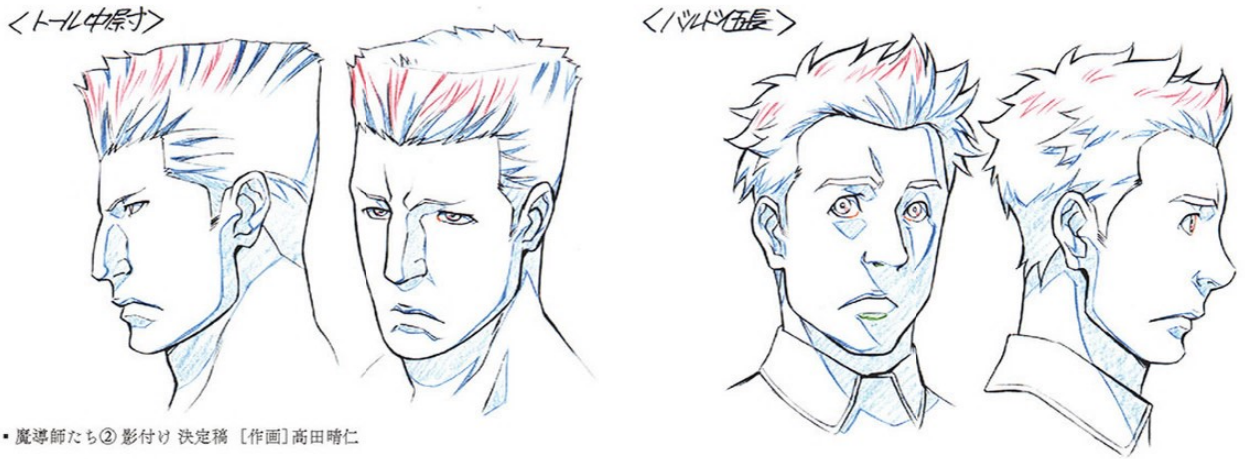


▪歩兵モブ
帽子新型・荷物ありVer 決定稿
［作画］谷口宏美

▪魔導師の軍服・装備 改

▪ 魔導師たち① 影付け 決定稿 ［作画］高田晴仁

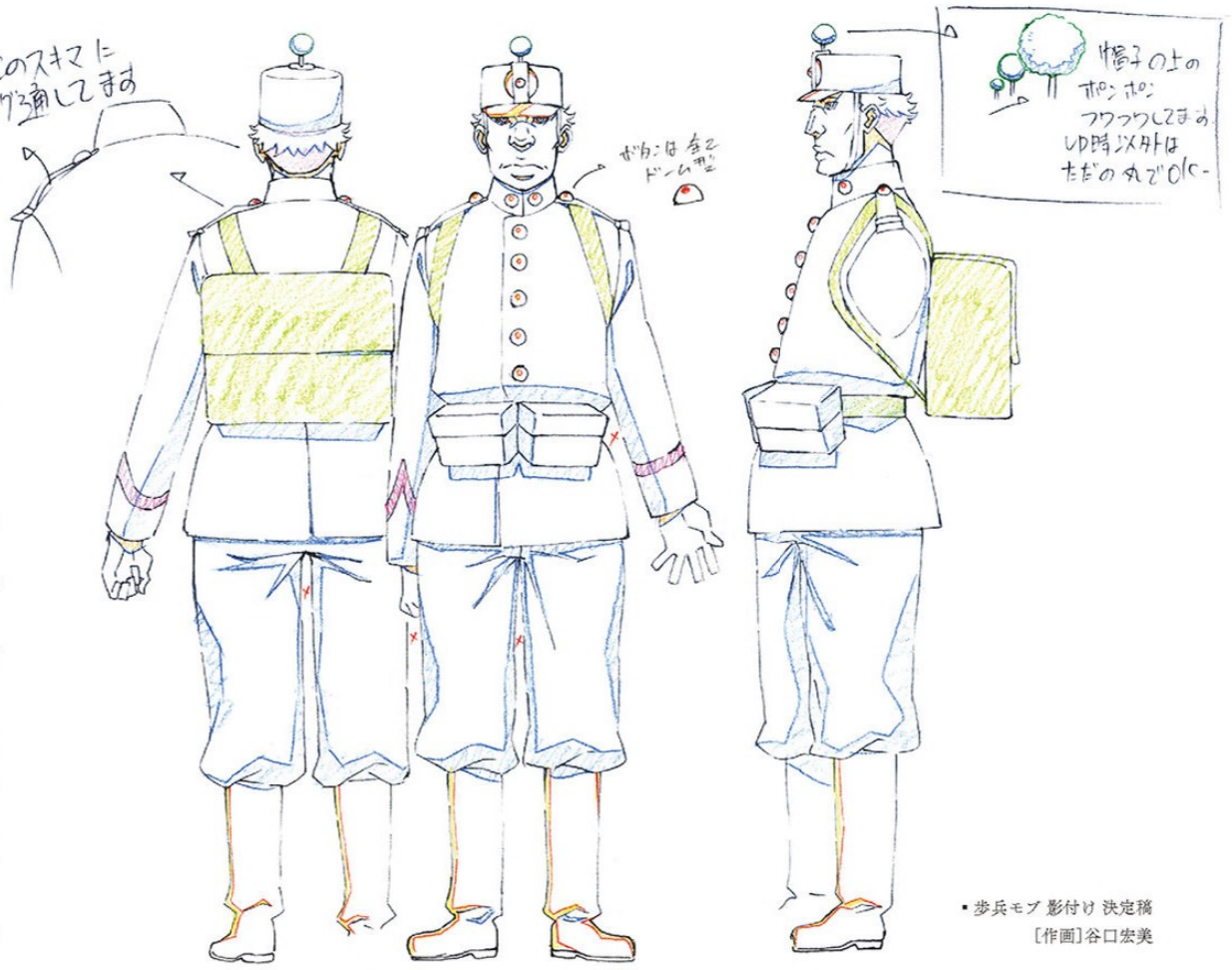




▪ 魔導師たち② 影付け 決定稿 ［作画］高田晴仁

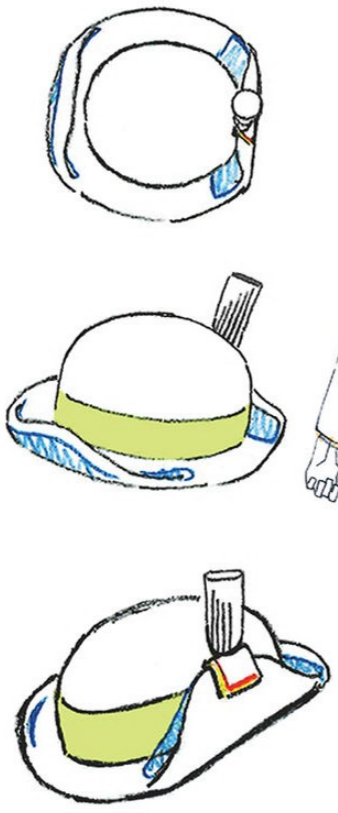
ダキア大公国

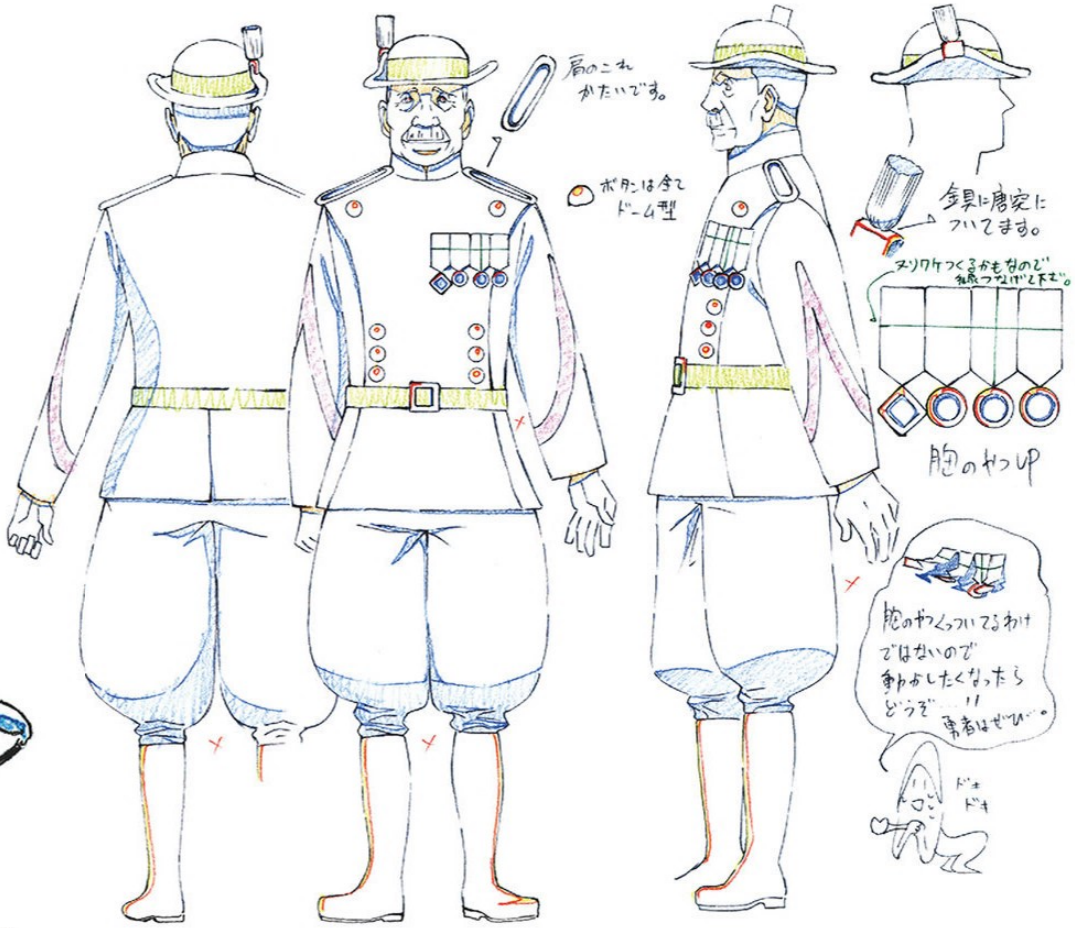
ダキア大公国軍



▪歩兵モブ 影付け 決定稿
［作画］谷口宏美

※真上から見た帽子





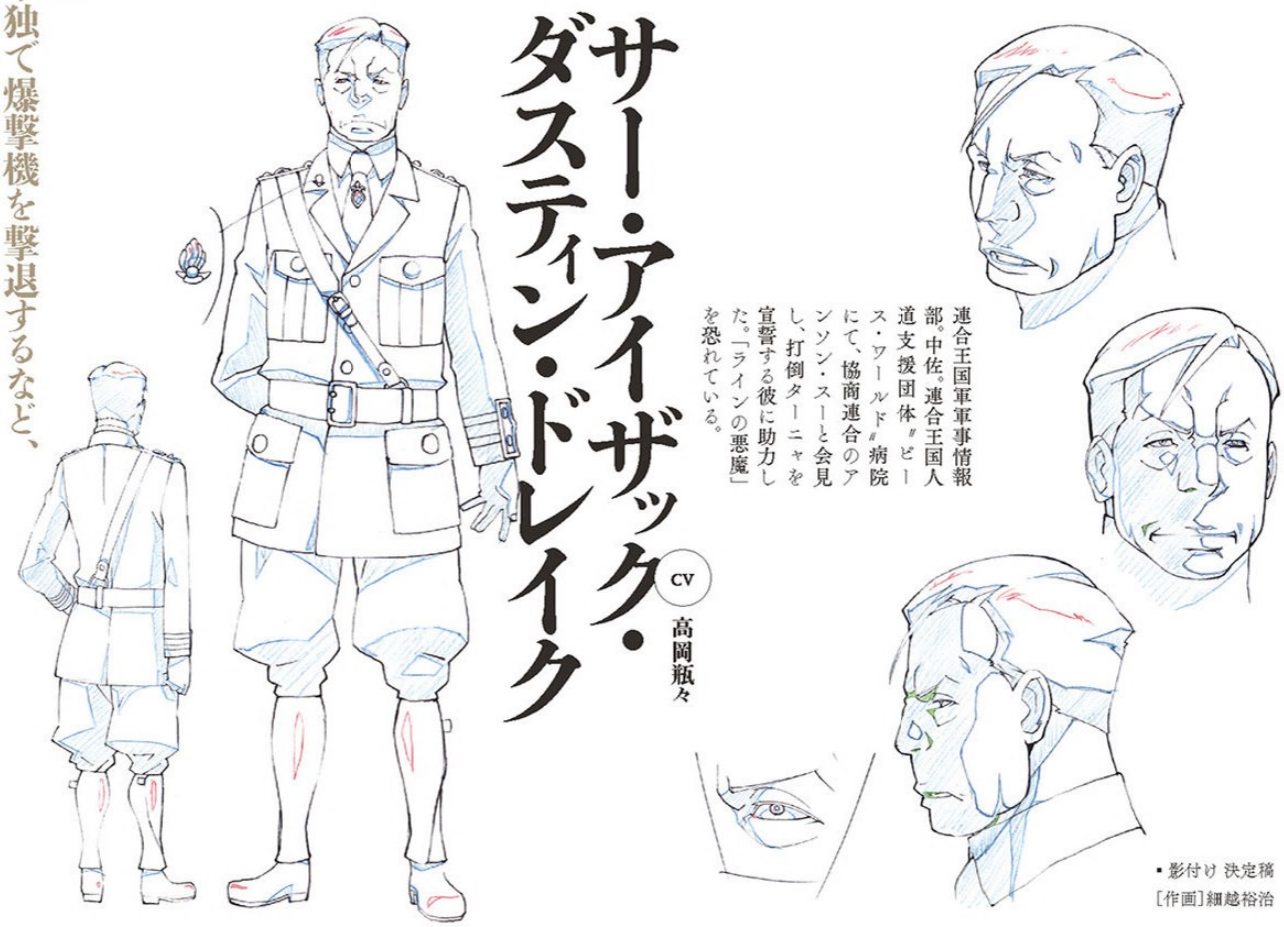
▪将校 影付け 決定稿［作画］谷口宏美

連合王国

サー・アイザック・ダスティン・ドレイク

CV 高岡瓶々

連合王国軍軍事情報部。中佐。連合王国人道支援団体『ピース・ワールド』病院にて、協商連合のアンソン・スーと会見し、打倒ターニャを宣誓する彼に助力した。「ラインの悪魔」を恐れている。



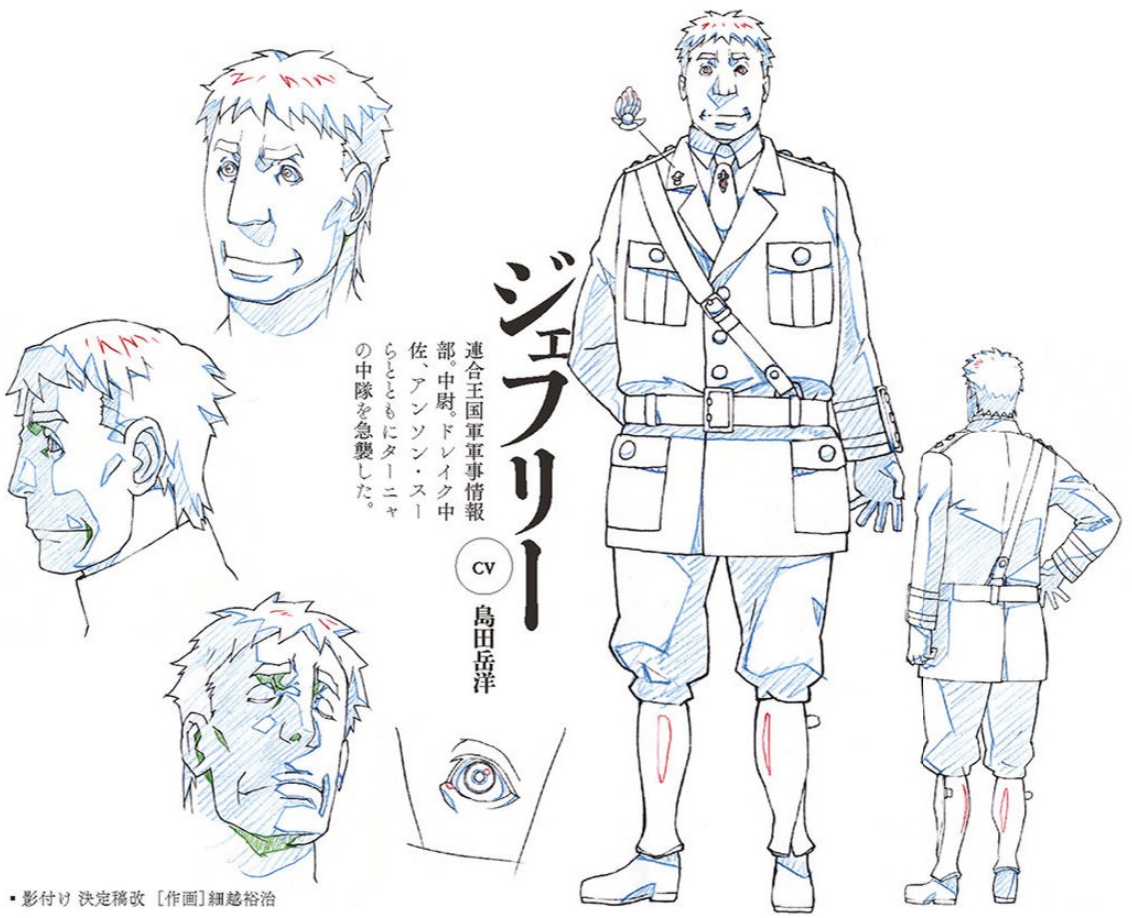
▪影付け 決定稿
［作画］細越裕治

”単独で爆撃機を撃退するなど、まさしく悪魔“

ジェフリー

CV 島田岳洋

連合王国軍軍事情報部。中尉。ドレイク中佐、アンソン・スーらとともにターニャの中隊を急襲した。



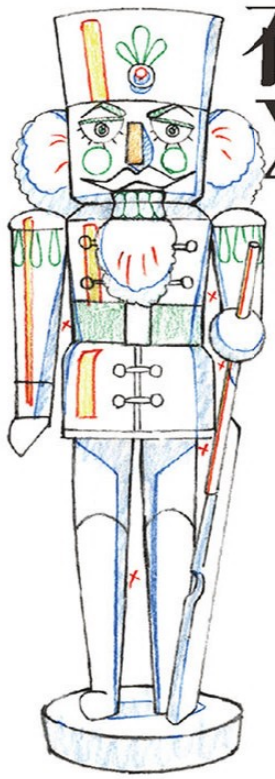
▪影付け 決定稿改［作画］細越裕治

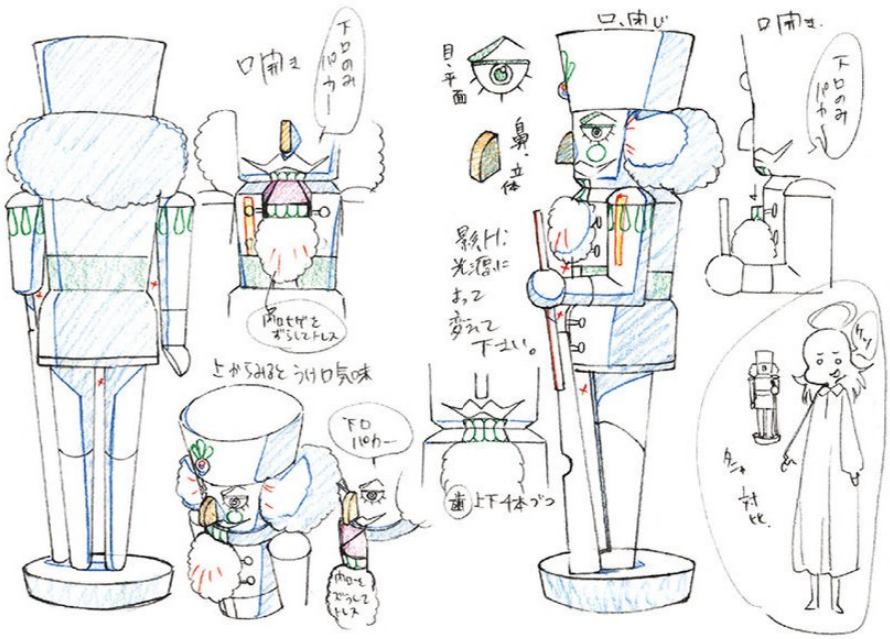
”せめて大佐殿の遺品だけでも……“

その他

存在X

「神」を自称する存在。「存在X」はターニャによる呼称。二〇一三年の東京で、線路に突き落とされたターニャの前身（サラリーマン男性）を、神を信じぬ不敬な人間と判じ、苦境に身を置き、信仰心に目覚めさせるべく、孤児の女児に転生させた。





▪くるみ割り人形 決定稿［作画］谷口宏美

「最近の人間は物事の理非を知らぬ」

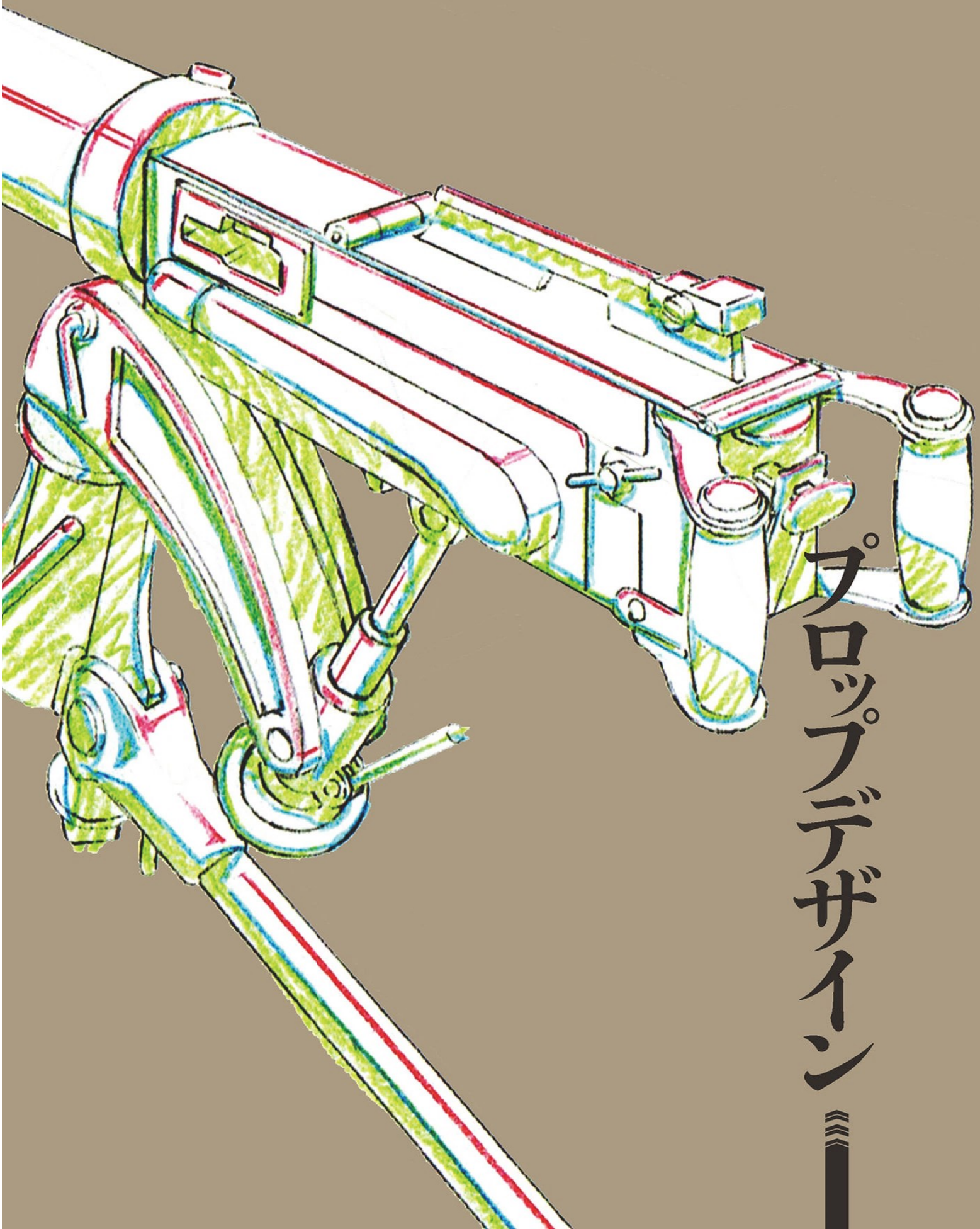
部下

CV 笠間淳

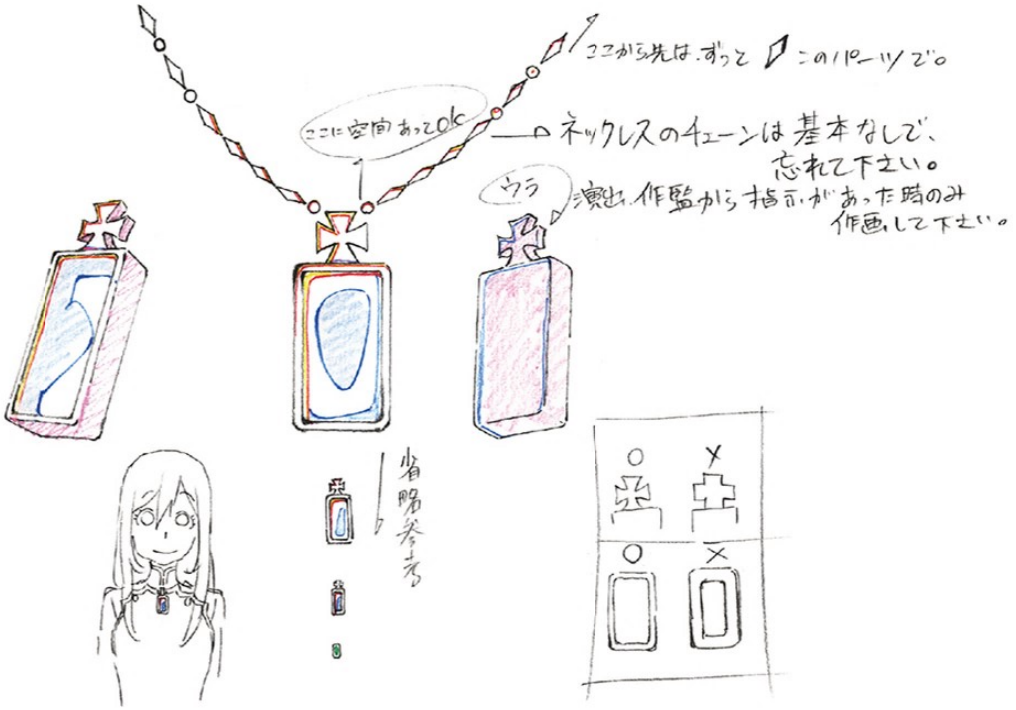
ターニャのサラリーマン時代の部下。リストラ勧告を行ったターニャを恨み、駅のホームから突き落とした。

▪影付け 決定稿［作画］谷口宏美

「お願いです！これから娘の学費もかさむし、家のローンだって……！」



プロップデザイン



・帝国軍 演算宝珠 エレニウム九七式 決定稿 ［作画］谷口宏美

※帝国軍_演算宝珠_エレニウム九七式はターニャ以外の魔導師が使用する演算宝珠です。

※エレニウム九五式（ターニャ専用）

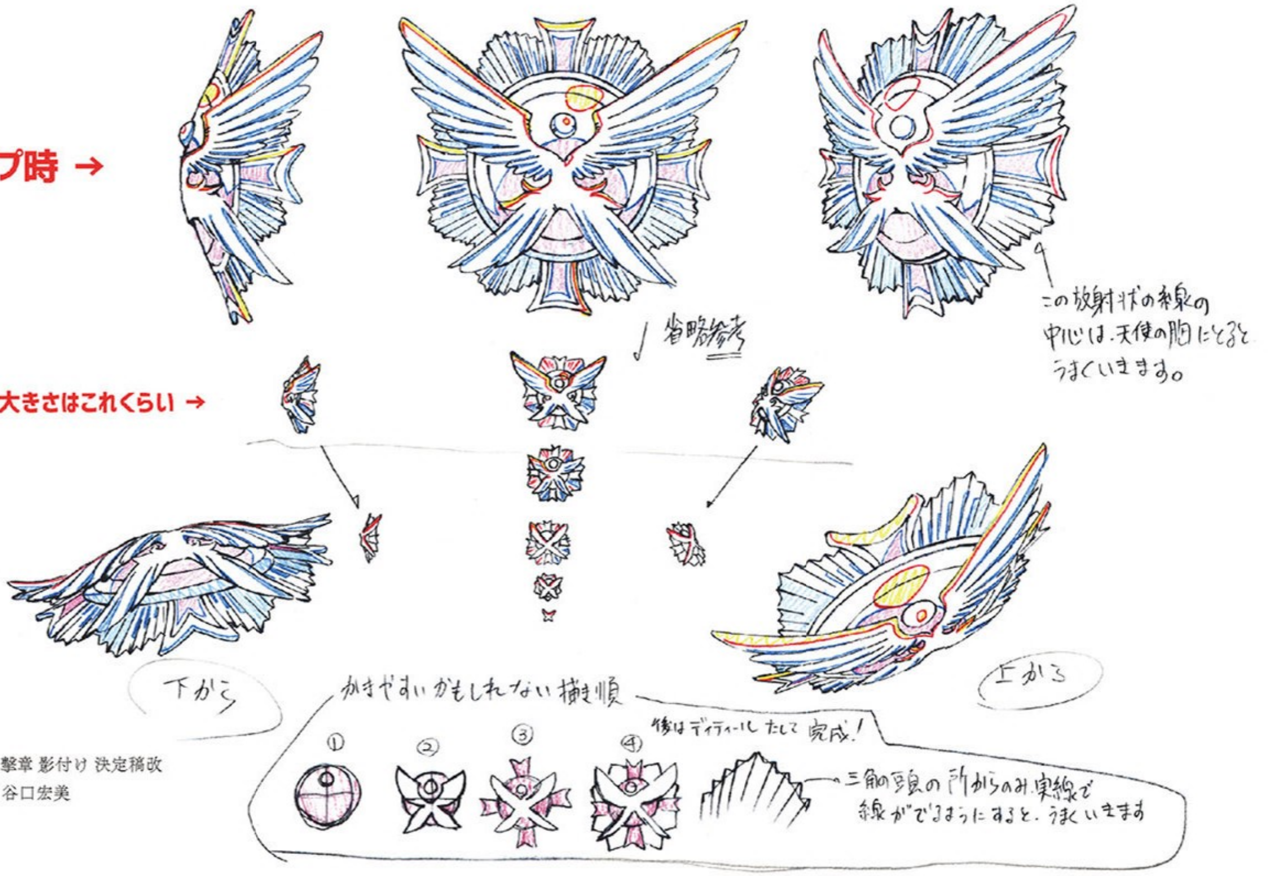
※エレニウム九七式（ターニャ以外の軍人の宝珠）

・帝国軍 演算宝珠 色見本 決定稿 ［作画］谷口宏美 ［色彩］中村千穂

※光源によっては Hi、影付けを変えて下さい。

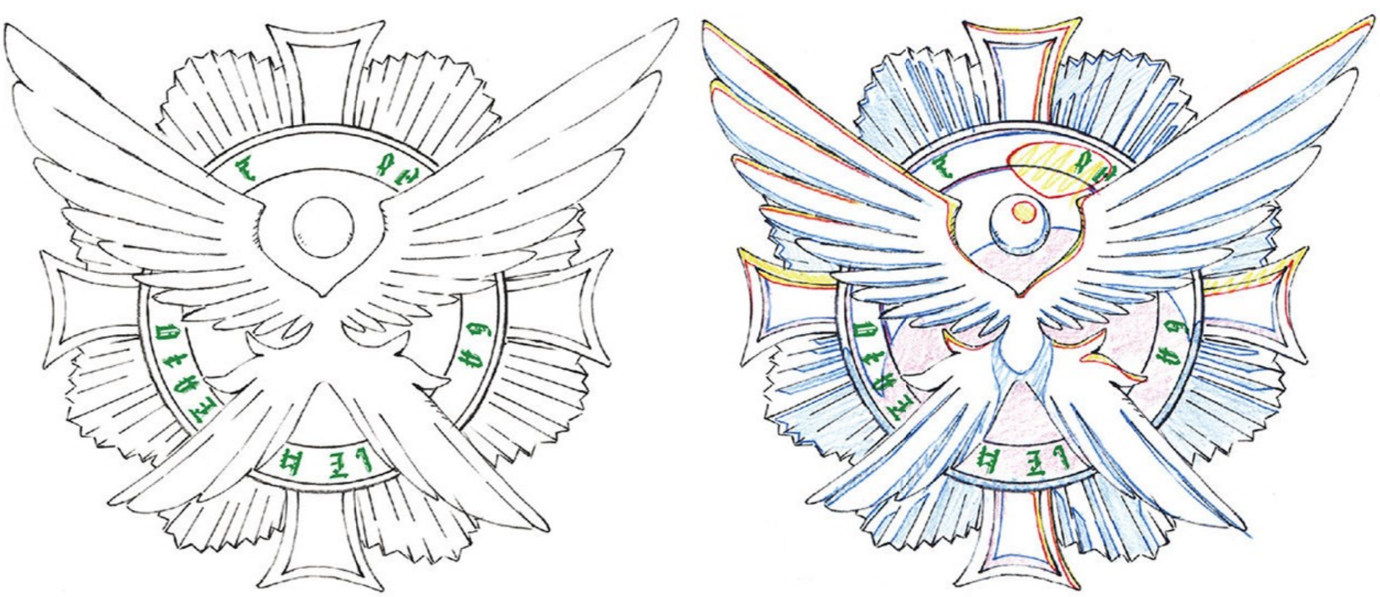
どアップ時 →

基本的な大きさはこれくらい →



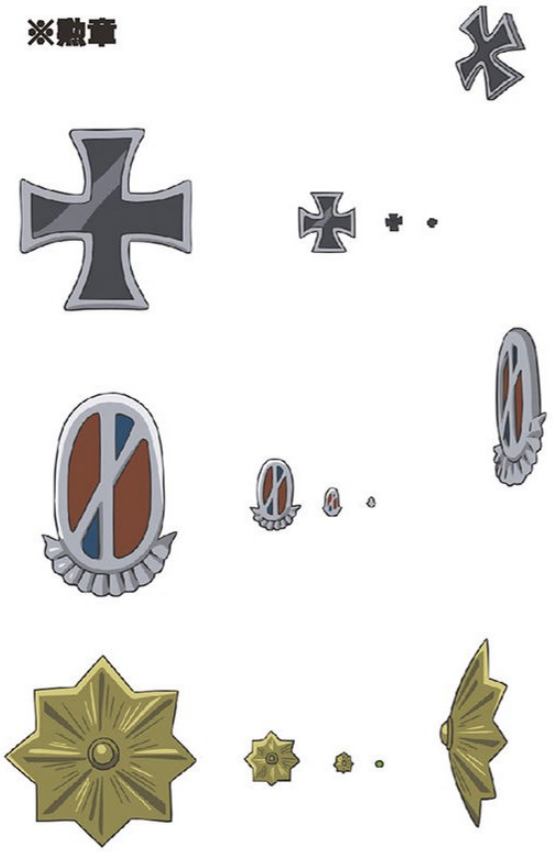
▪ 銀翼突撃章 影付け 決定稿改
［作画］谷口宏美

※最大UPディテールの場合は文字のハリコミが発生します。（緑色の文字部分）
※文字が入る条件は基本的に止めでUPの時のみになります。
※文字は幼女戦記文字になります。（「F PO UR LE M ERIT」→「ꟻ ꝒꝐ ꝊꝈ ꝈꝈ Ꝁ ꝈꝈꝈꝈ」）



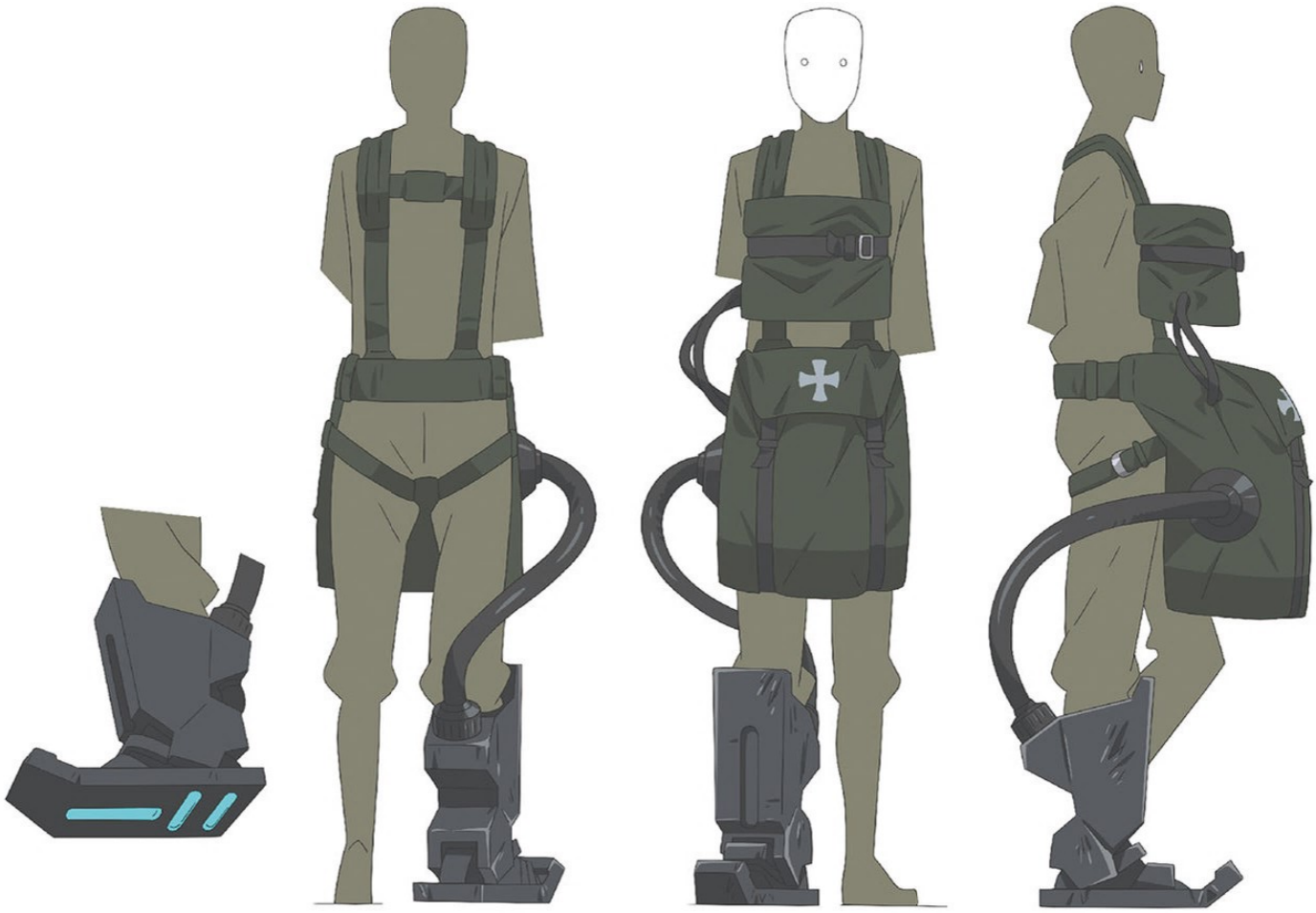
▪ 銀翼突撃章 最大UPディテール 決定稿改 ［作画］谷口宏美

※勲章

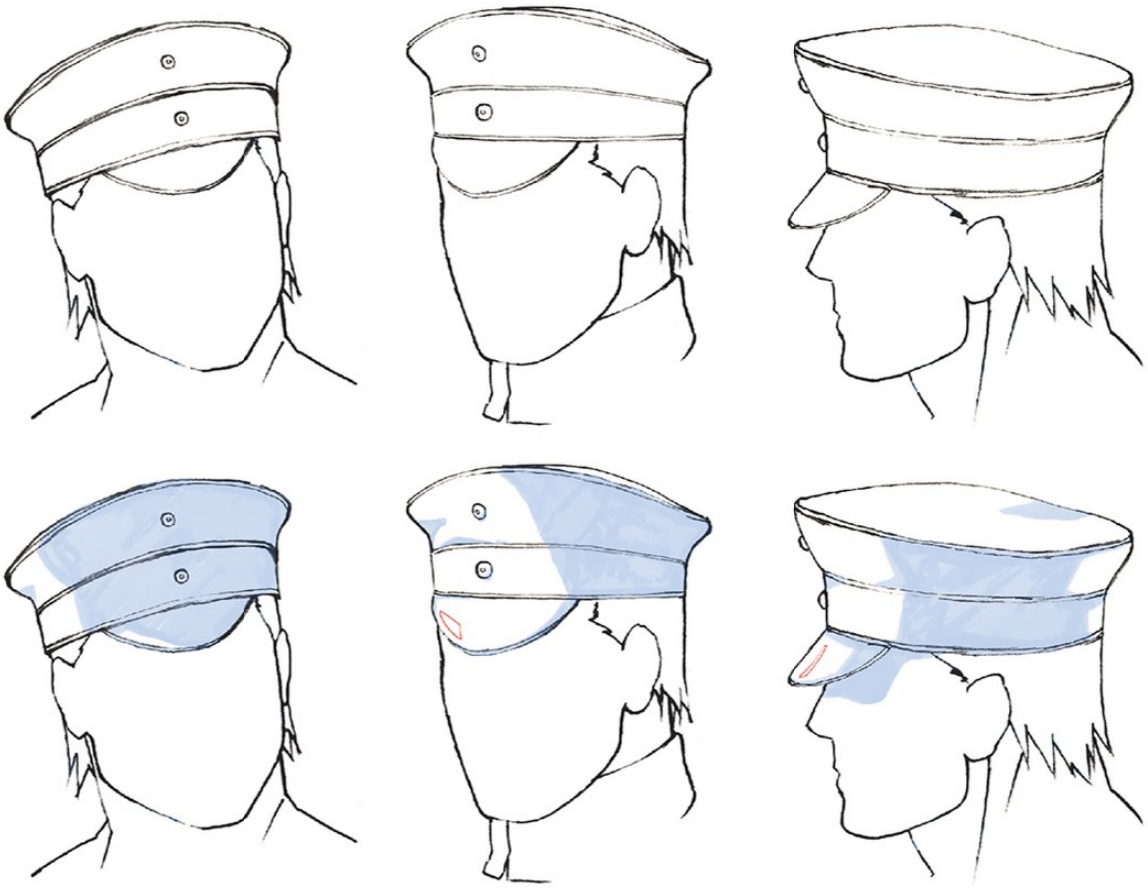


※銀翼突撃章

▪帝国軍 銀翼突撃章・勲章 色見本 決定稿
［作画］谷口宏美 ［色彩］中村千穂

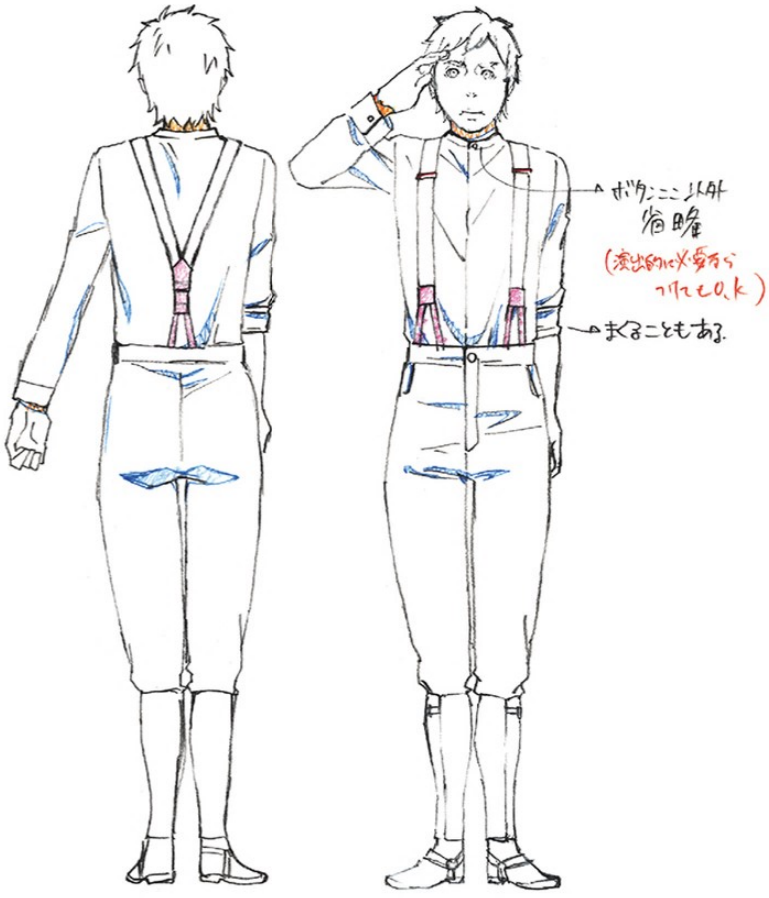


▪帝国軍 旧式魔導具 色見本 決定稿 ［作画］江畑諒真 ［色彩］中村千穂



▪ 帝国軍 制帽 決定稿改 ［作画］細越裕治

▪ 軍服の中のシャツ 色見本 決定稿 ［作画］谷口宏美 ［色彩］中村千穂



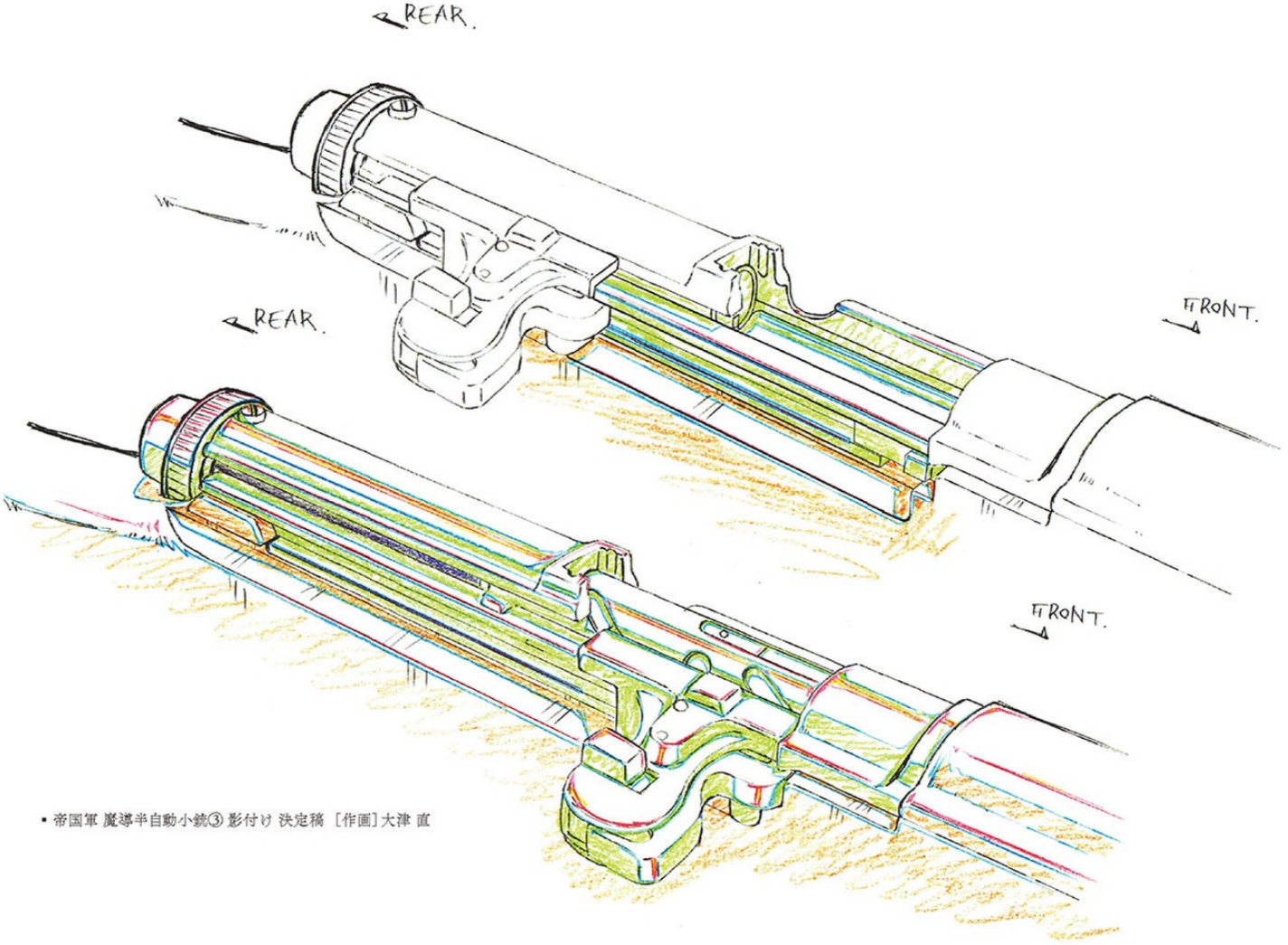
▪ 軍服の中のシャツ ラフ

▪ 帝国軍 魔導半自動小銃① 色見本 決定稿

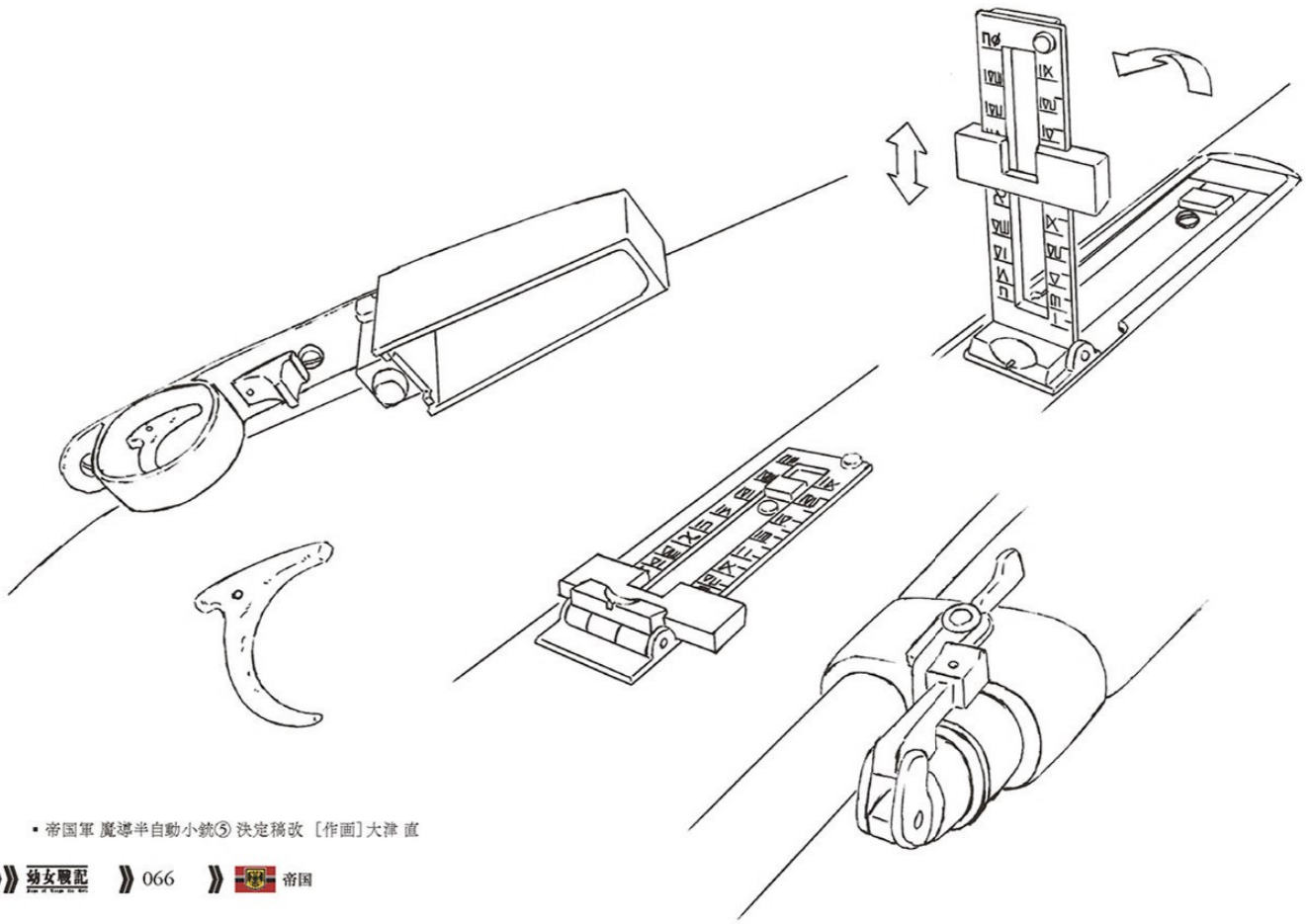
▪ 帝国軍 魔導半自動小銃② 色見本 決定稿 ［作画］大津 直 ［色彩］中村千穂

▪ 帝国軍 魔導半自動小銃① 銃剣Ver 色見本 決定稿

▪ 帝国軍 魔導半自動小銃② 銃剣Ver 色見本 決定稿 ［作画］大津 直 ［色彩］中村千穂



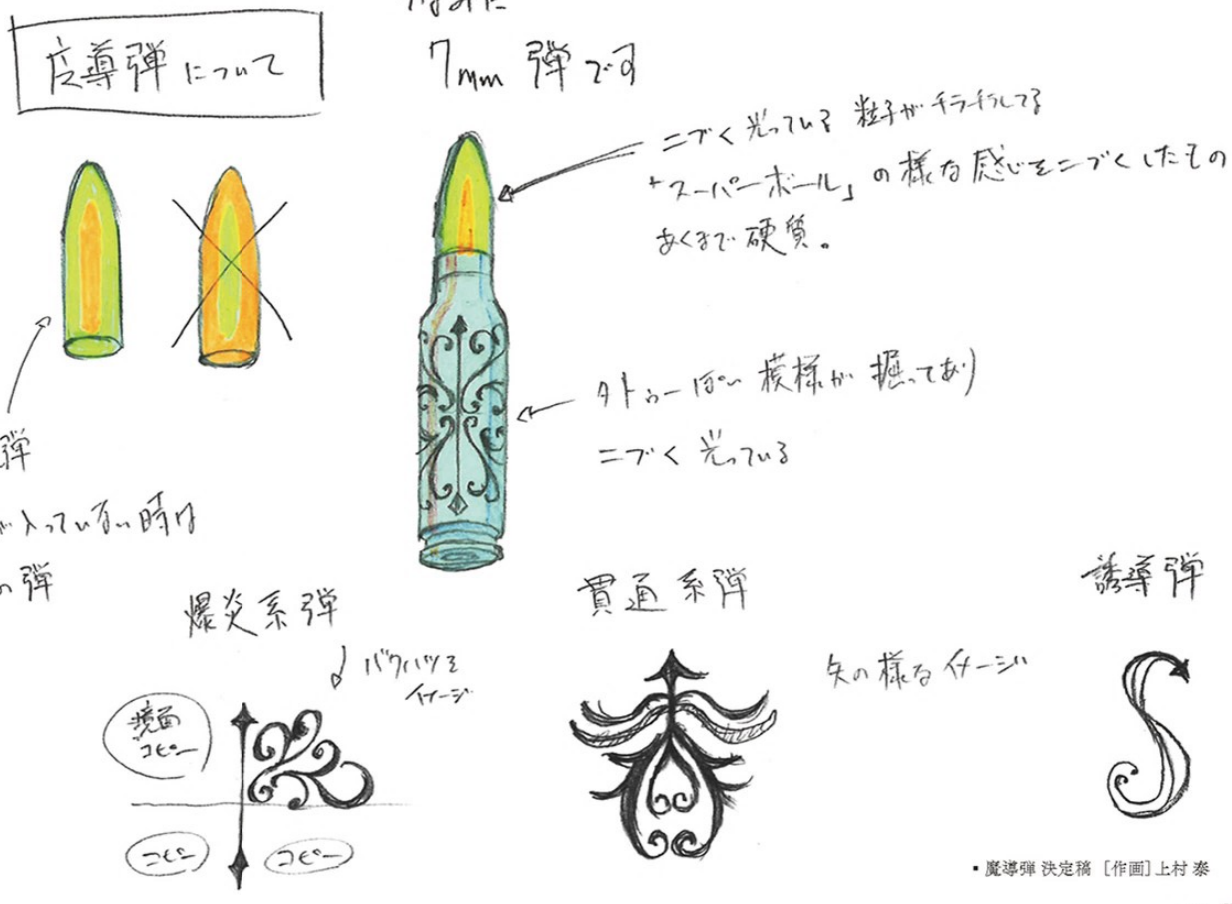
▪ 帝国軍 魔導半自動小銃③ 影付け 決定稿 ［作画］大津 直



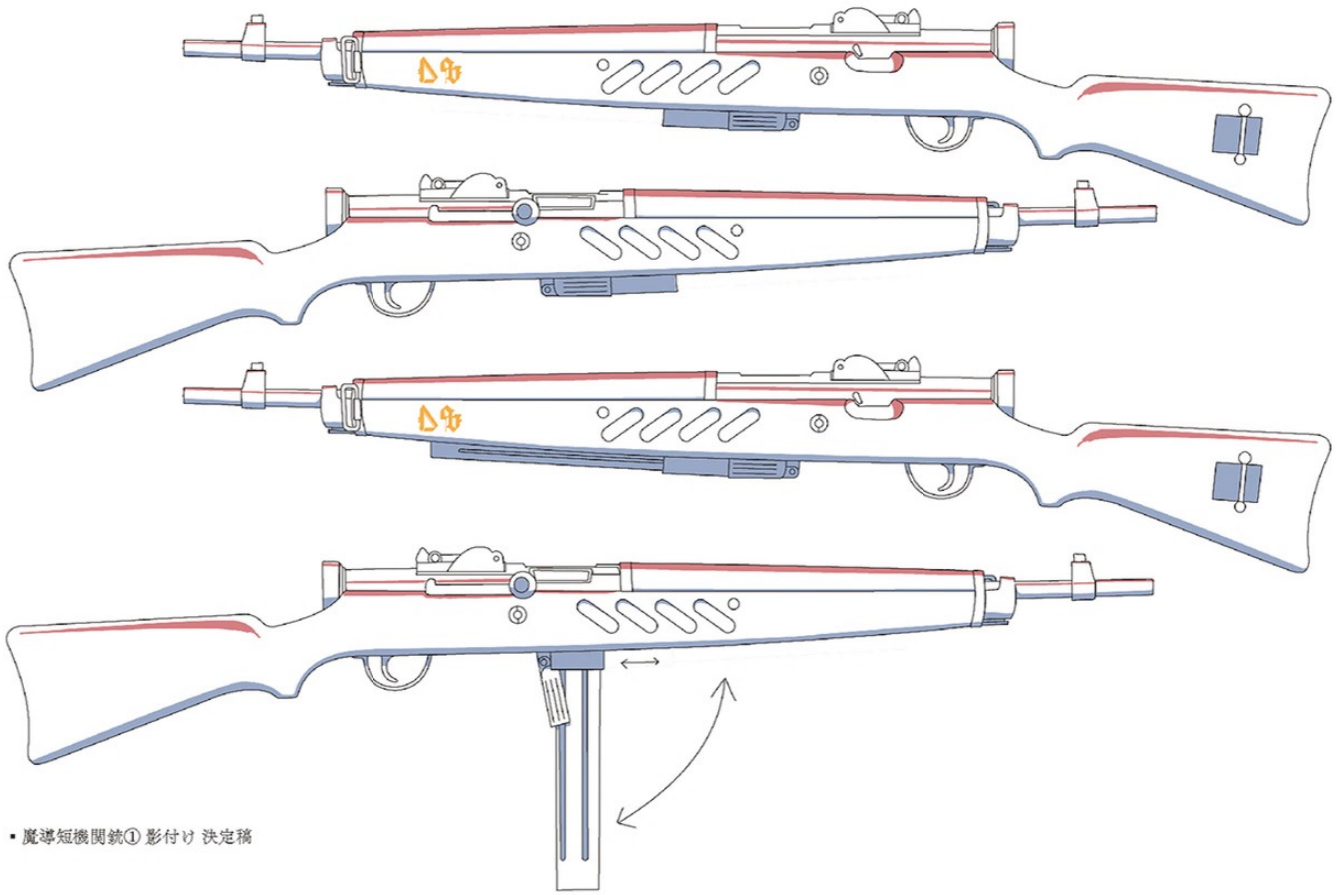
▪ 帝国軍 魔導半自動小銃⑤ 決定稿改 ［作画］大津 直

▪ 帝国軍 魔導半自動小銃 銃剣UPディテール 色見本 決定稿

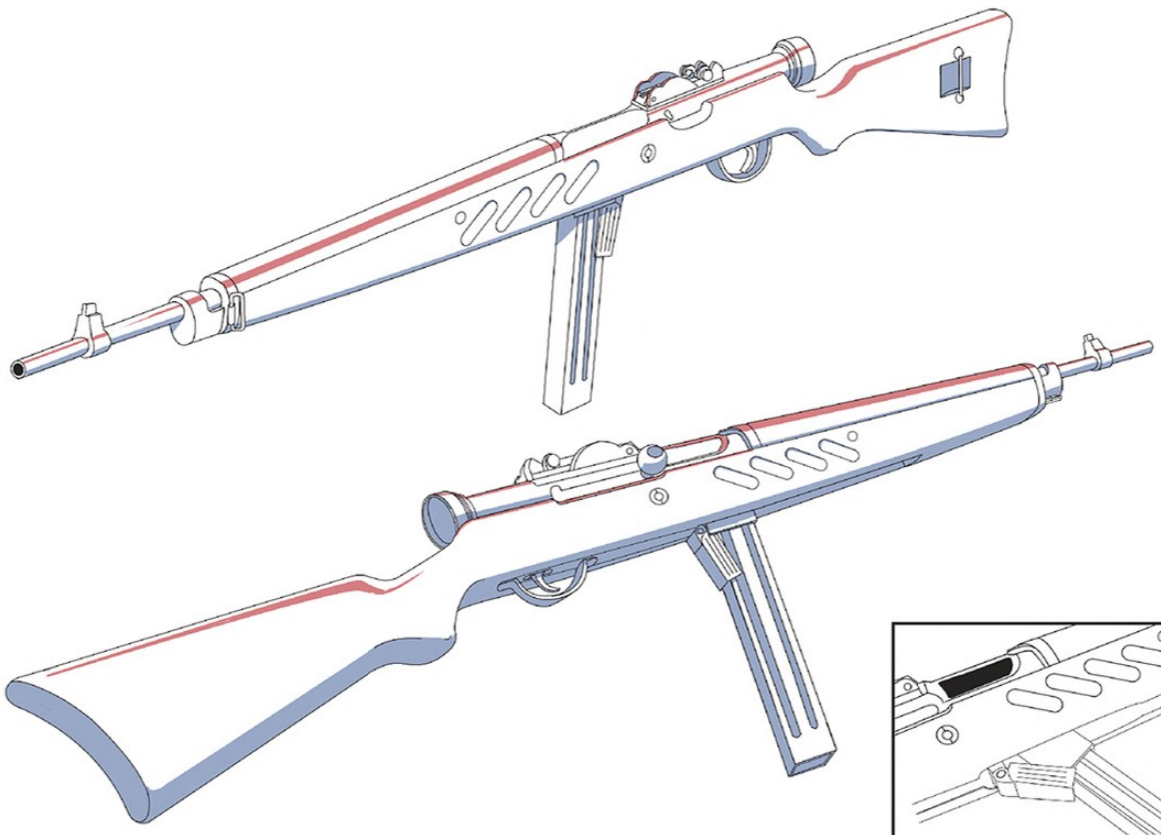
▪ 帝国軍 魔導半自動小銃 マガジン・弾丸 色見本 決定稿
［作画］大津 直 ［色彩］中村千穂

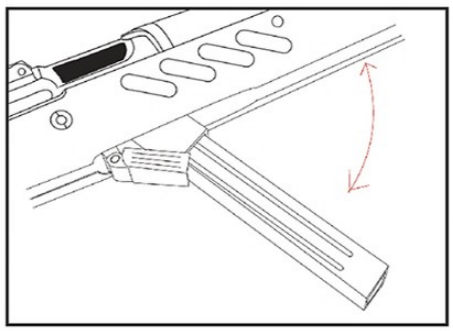


▪ 魔導弾 決定稿 ［作画］上村 泰

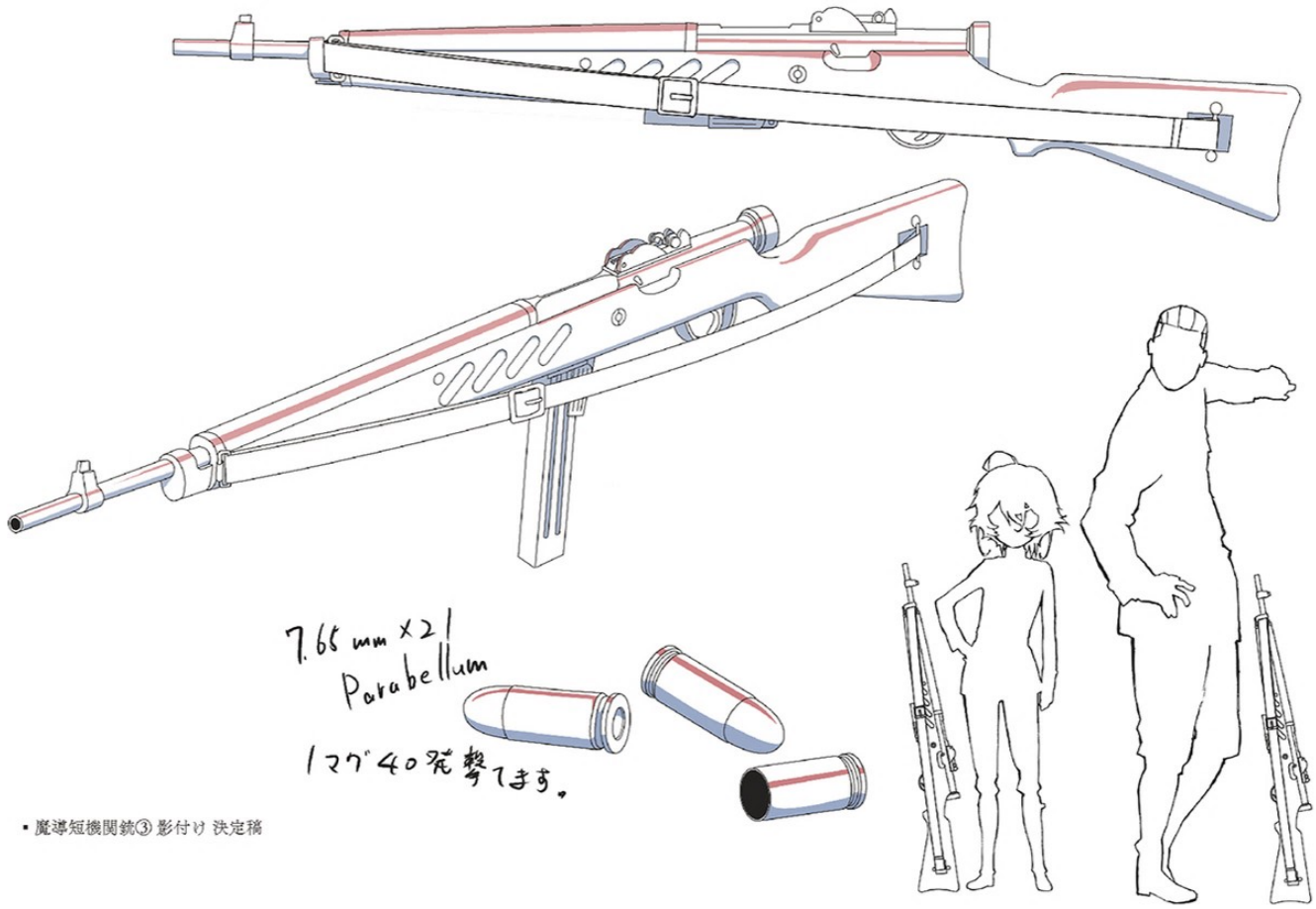


▪ 魔導短機関銃① 影付け 決定稿

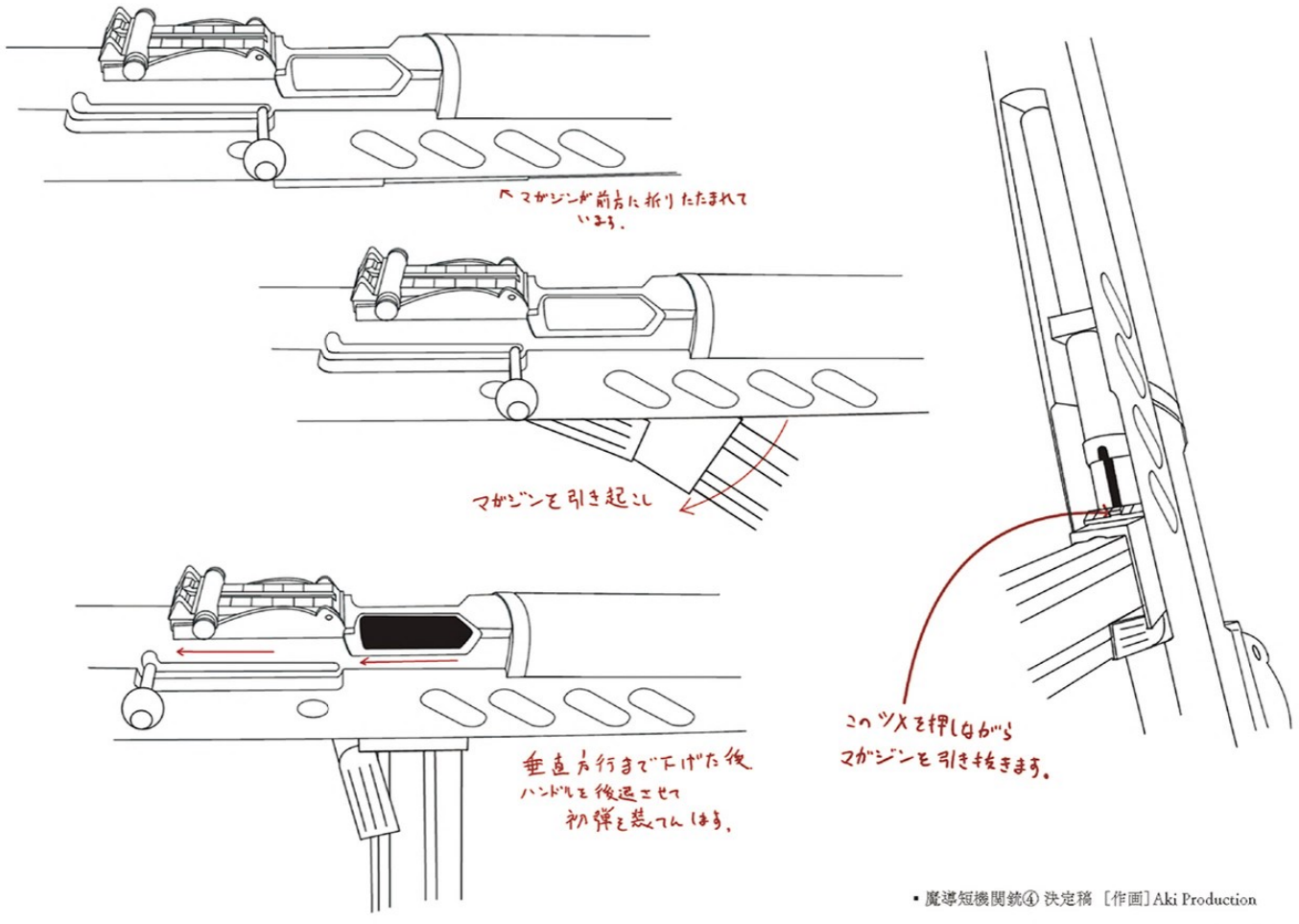




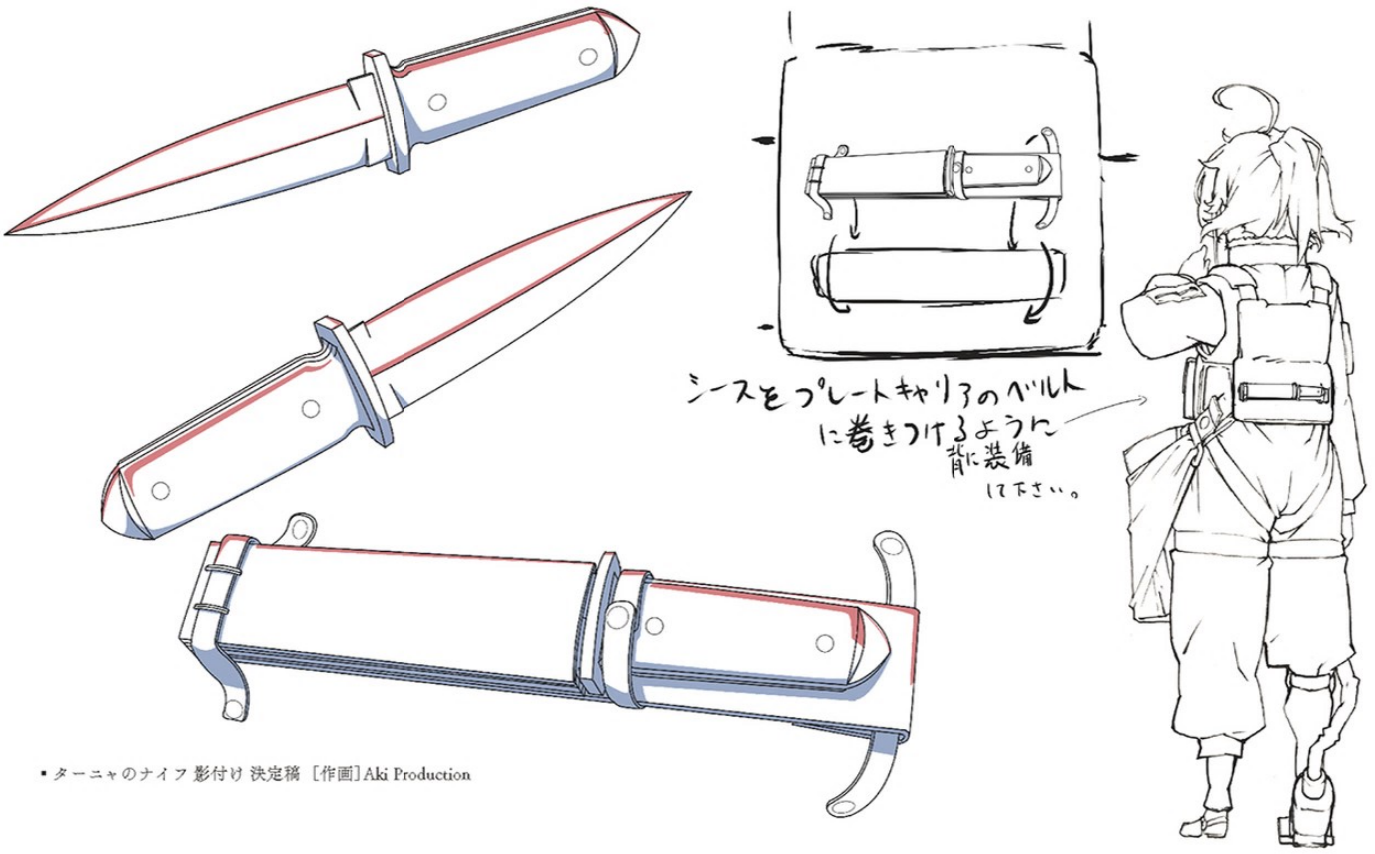
▪ 魔導短機関銃② 影付け 決定稿 ［作画］Aki Production



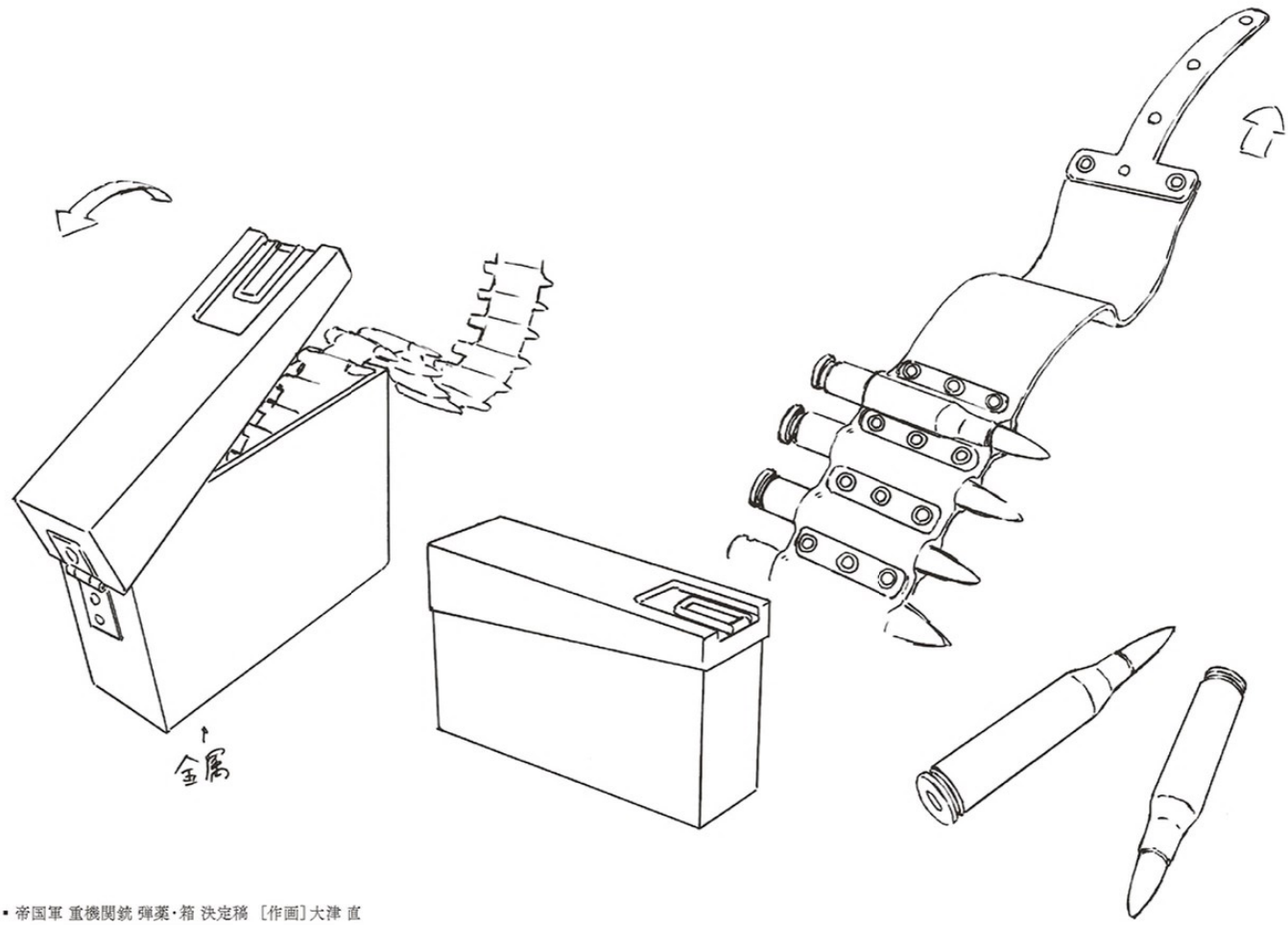
▪ 魔導短機関銃③ 影付け 決定稿



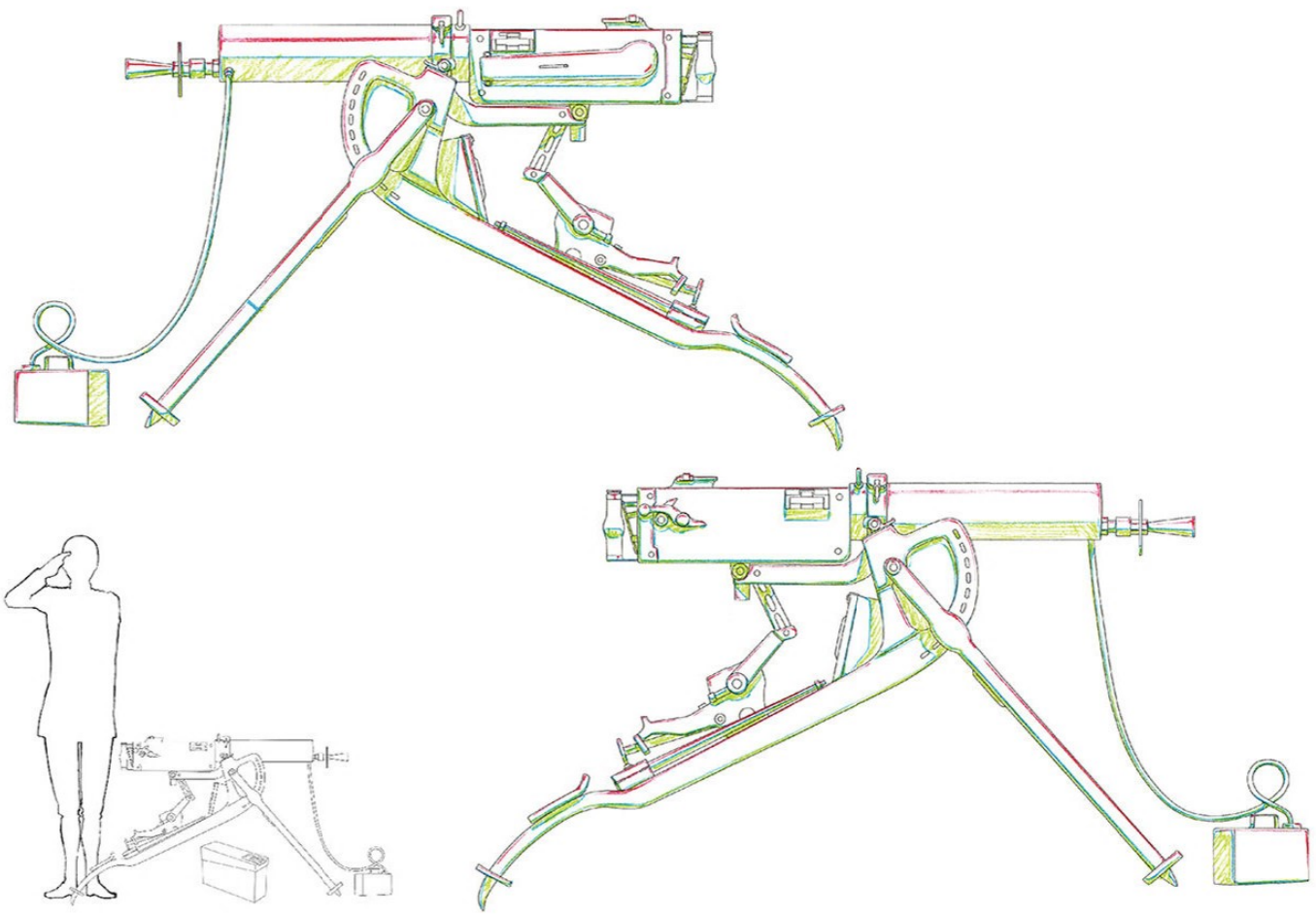
▪ 魔導短機関銃④ 決定稿 ［作画］Aki Production



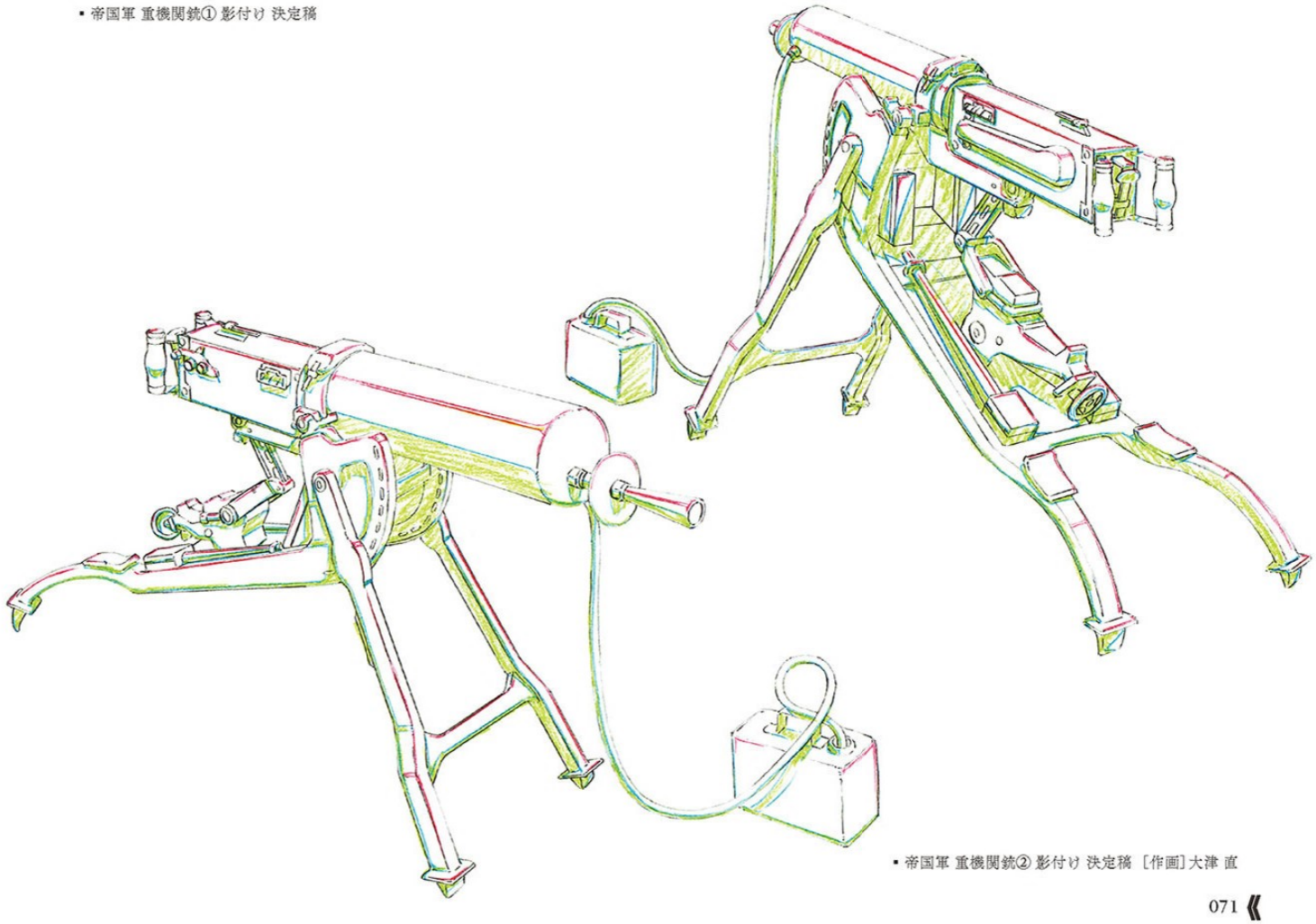
▪ ターニャのナイフ 影付け 決定稿 ［作画］Aki Production



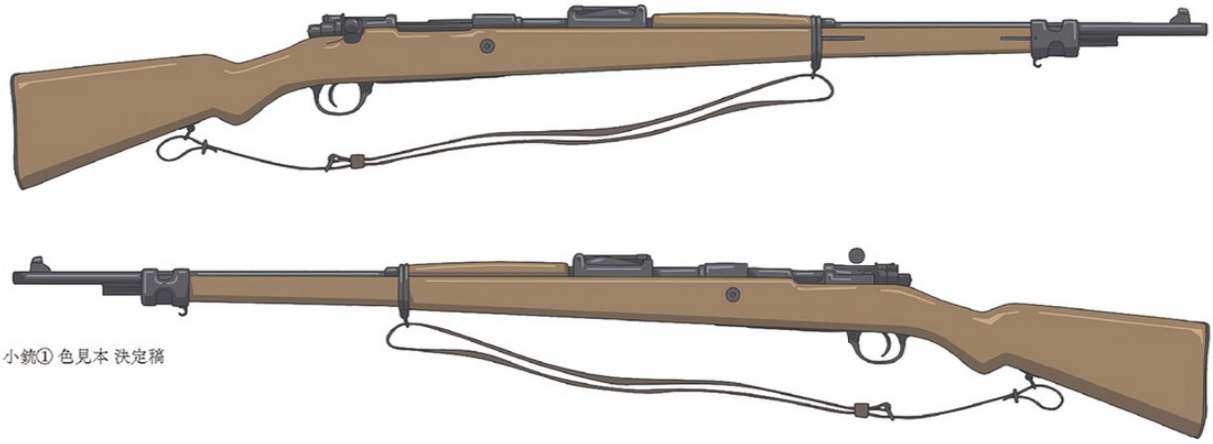
▪ 帝国軍 重機関銃 弾薬・箱 決定稿 ［作画］大津 直



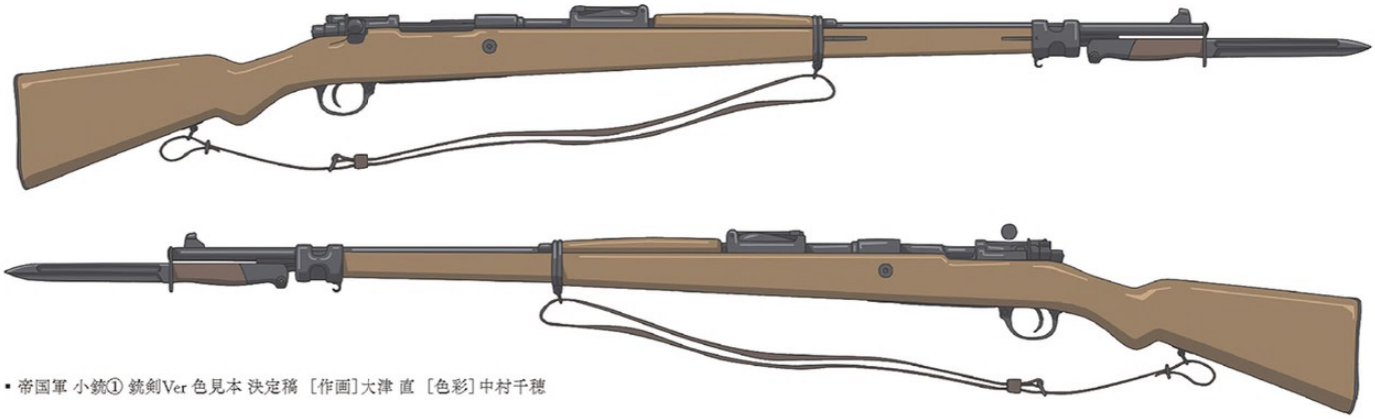
▪ 帝国軍 重機関銃① 影付け 決定稿



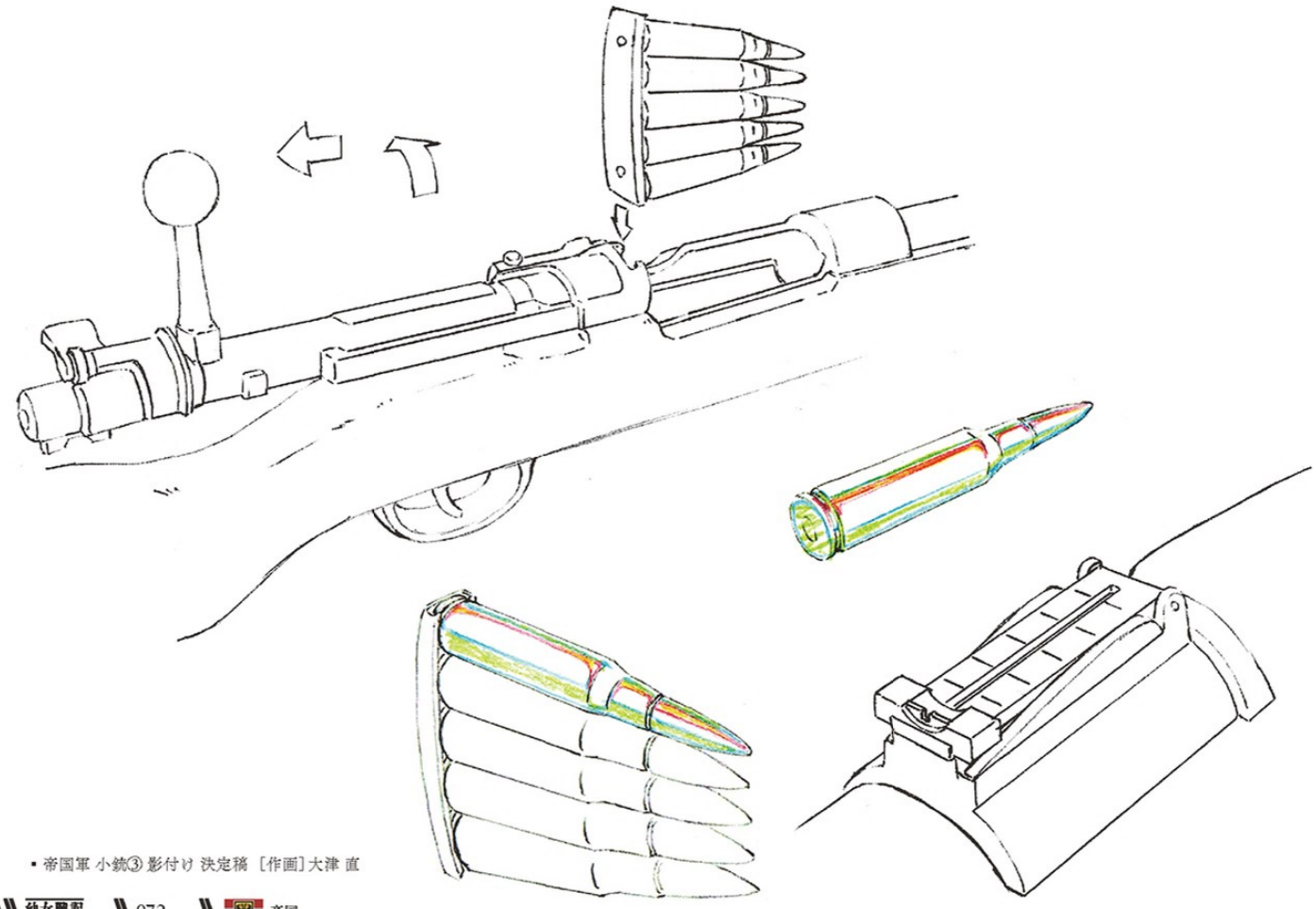
▪ 帝国軍 重機関銃② 影付け 決定稿 ［作画］大津 直



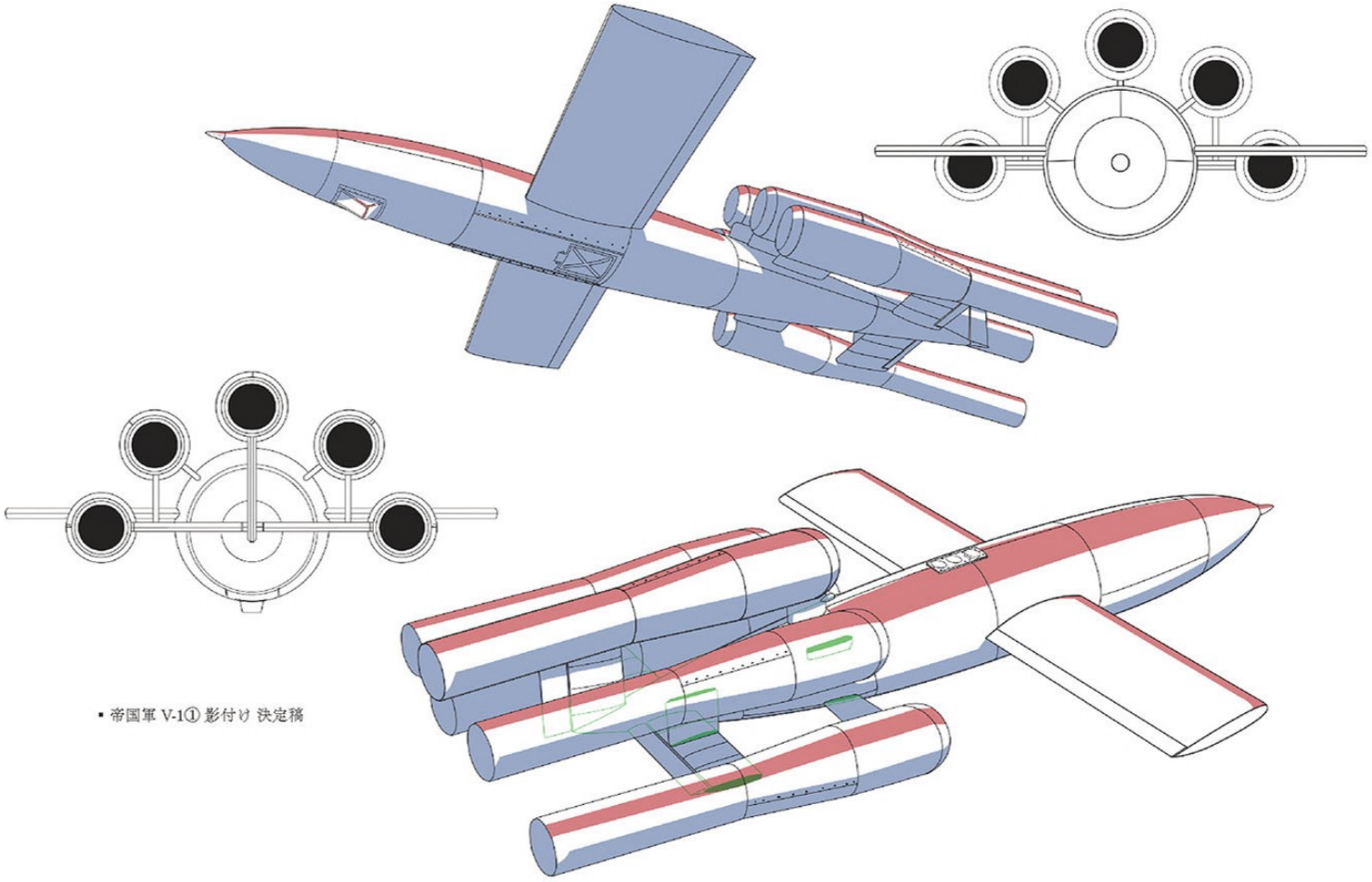
▪ 帝国軍 小銃① 色見本 決定稿



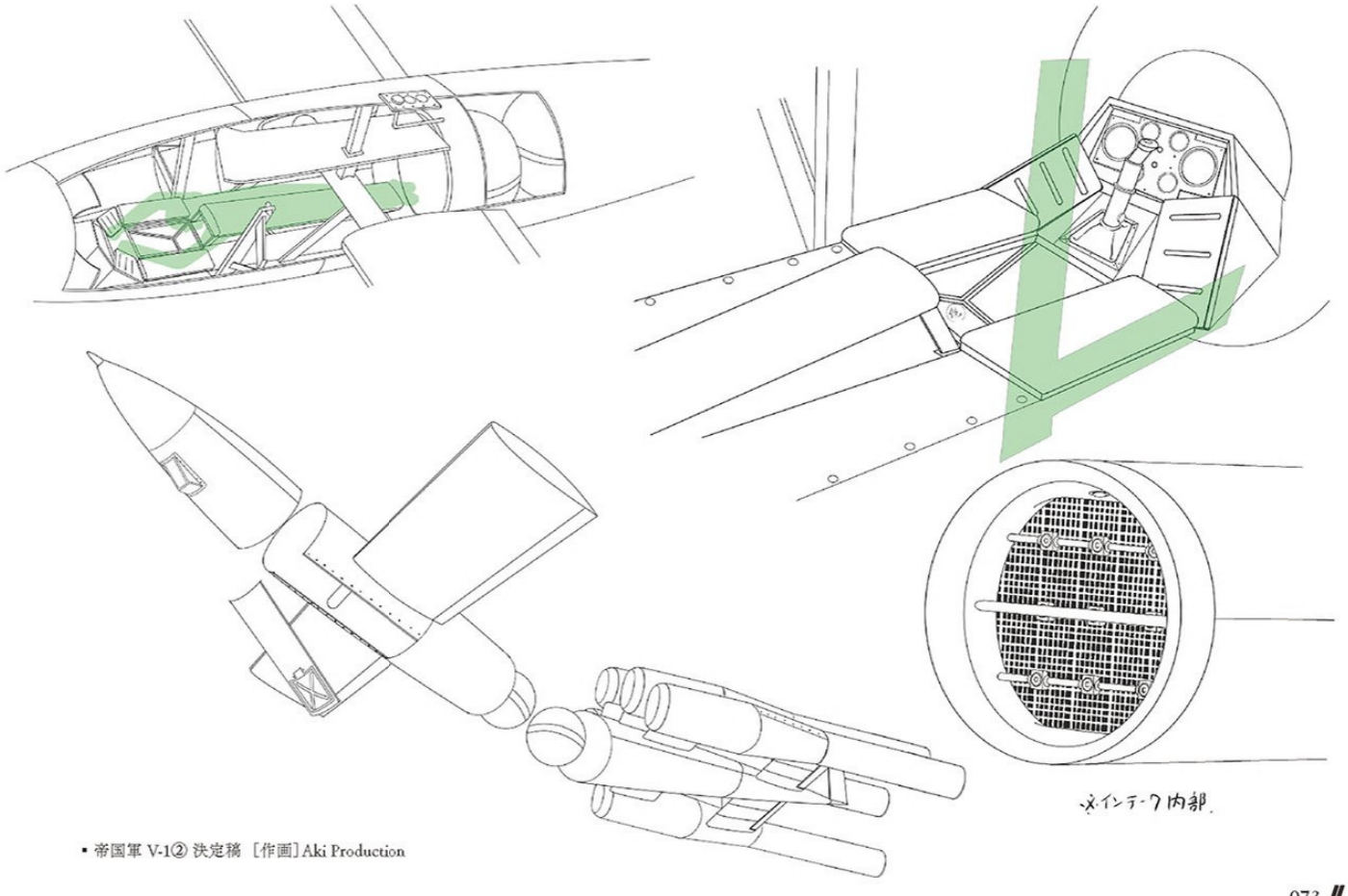
▪ 帝国軍 小銃① 銃剣Ver 色見本 決定稿 ［作画］大津 直 ［色彩］中村千穂



▪ 帝国軍 小銃③ 影付け 決定稿 ［作画］大津 直

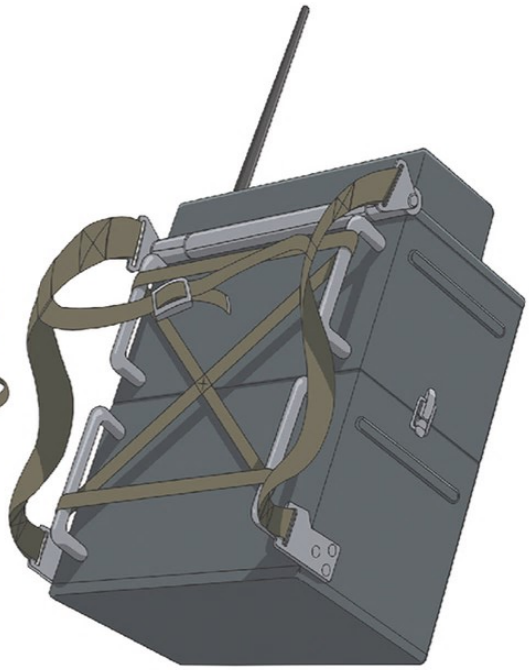


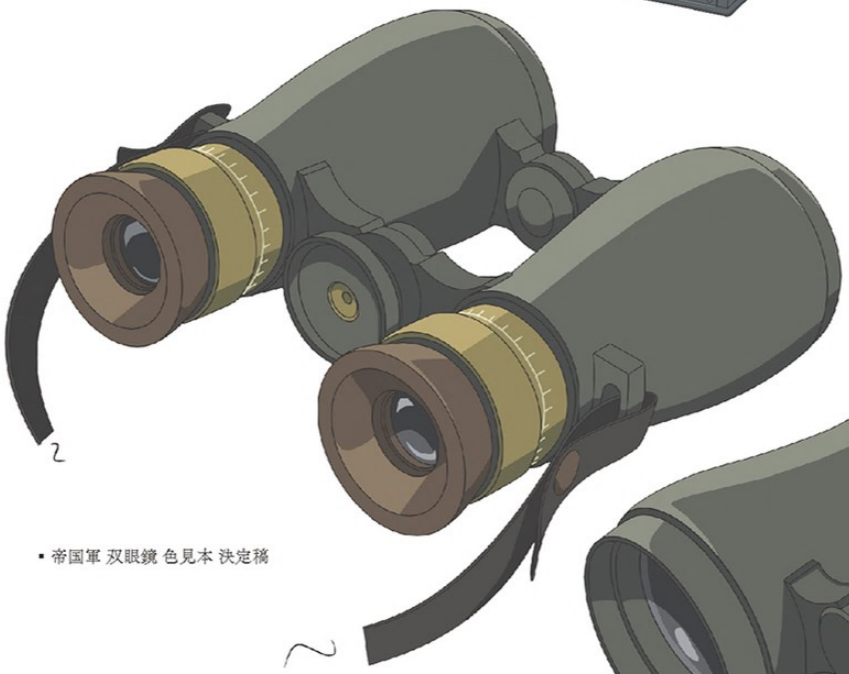
▪ 帝国軍 V-1① 影付け 決定稿

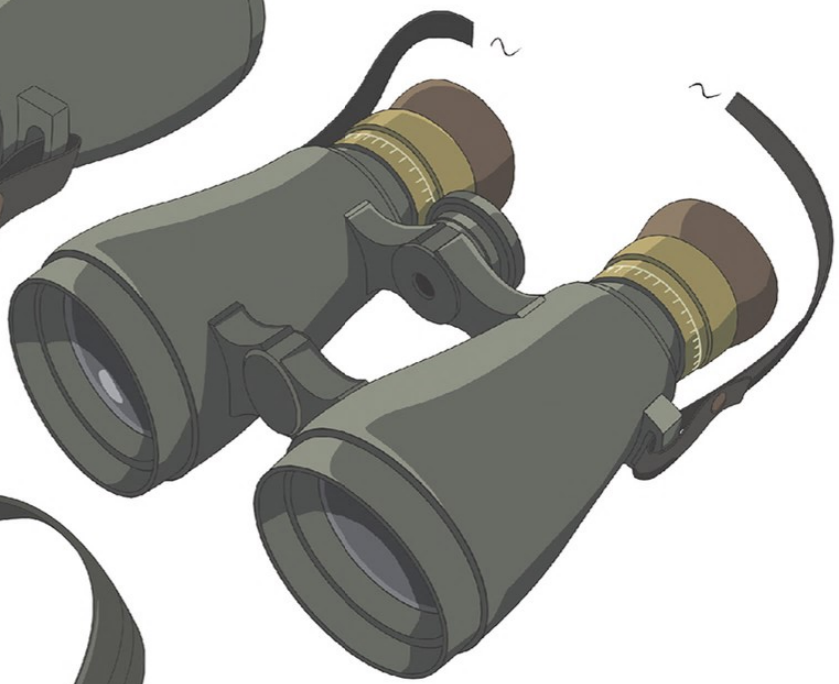


▪ 帝国軍 V-1② 決定稿 ［作画］Aki Production

▪ 魔導師専用無線機 色見本 決定稿



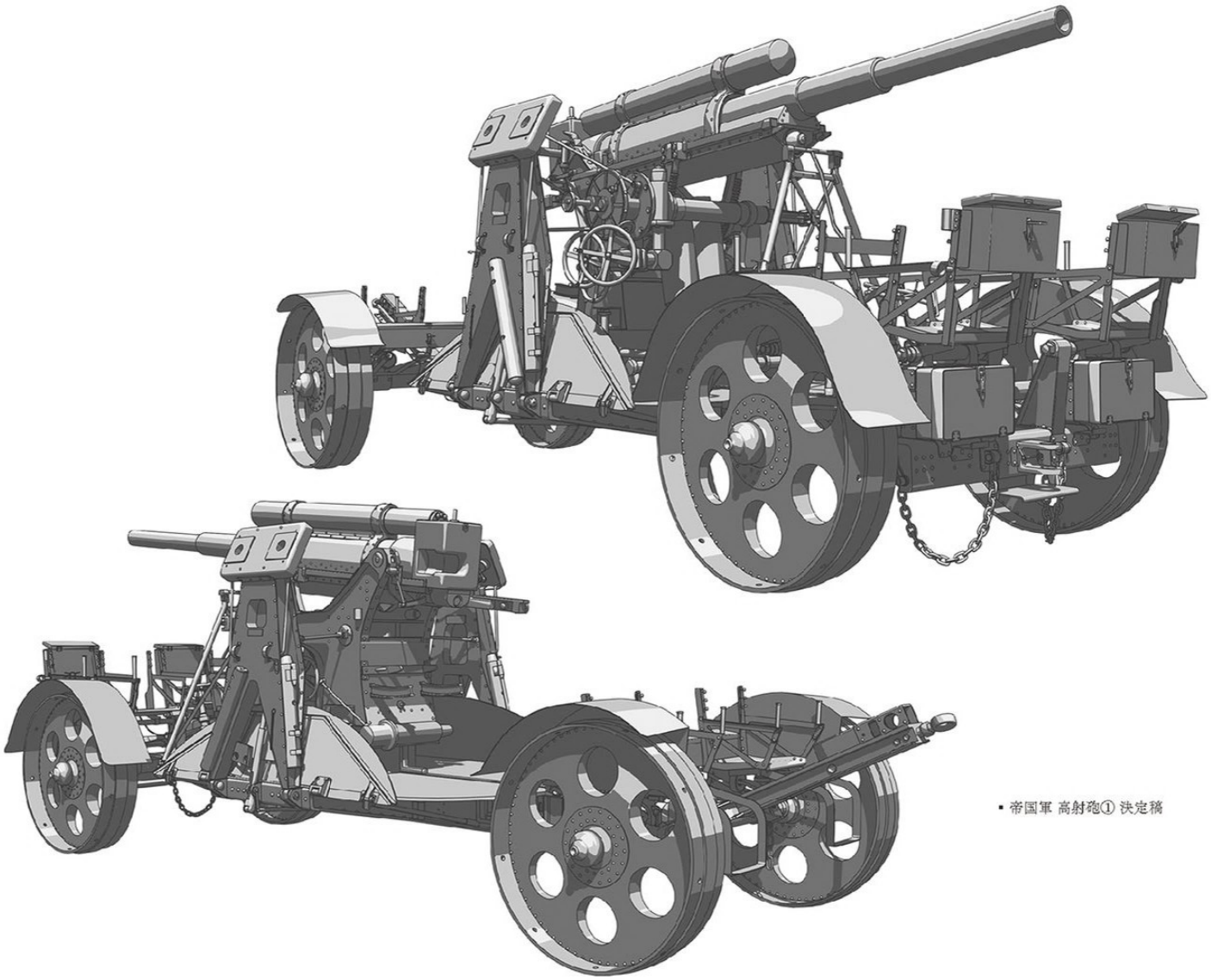




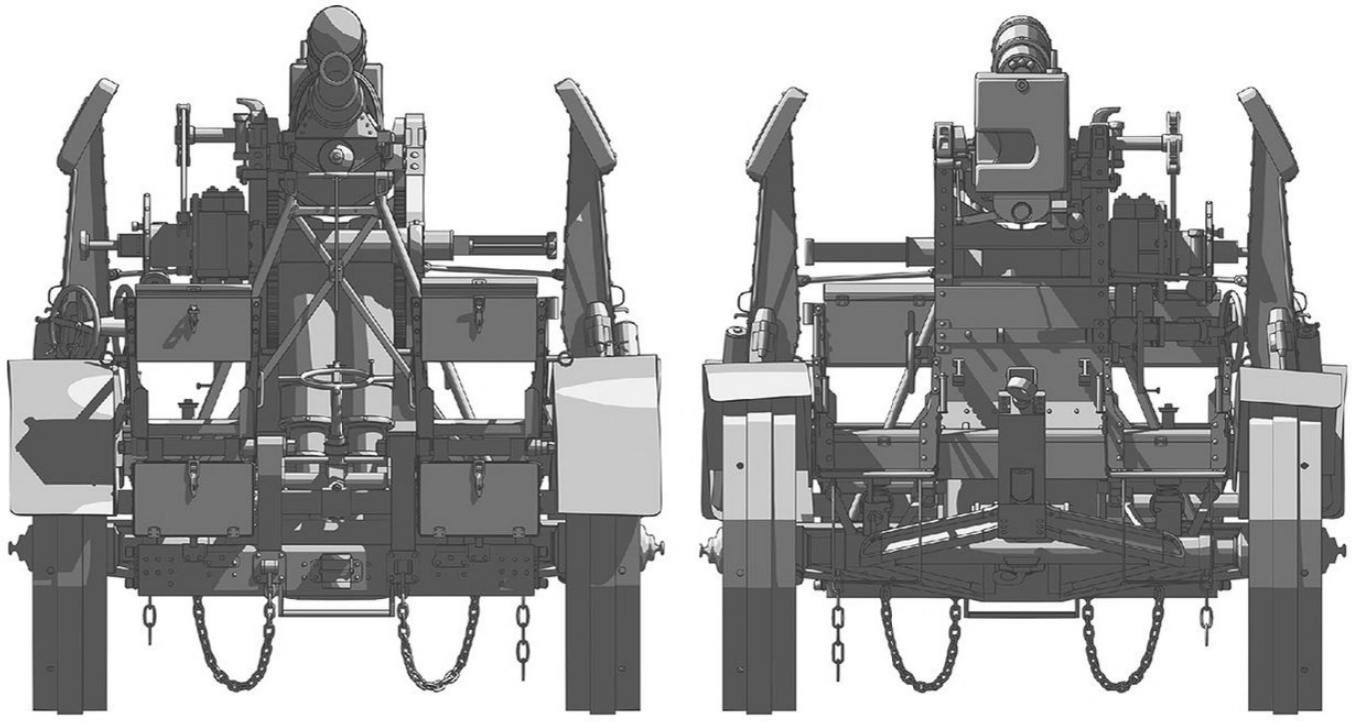
▪ 帝国軍 双眼鏡 色見本 決定稿

※ケーブルは無しで

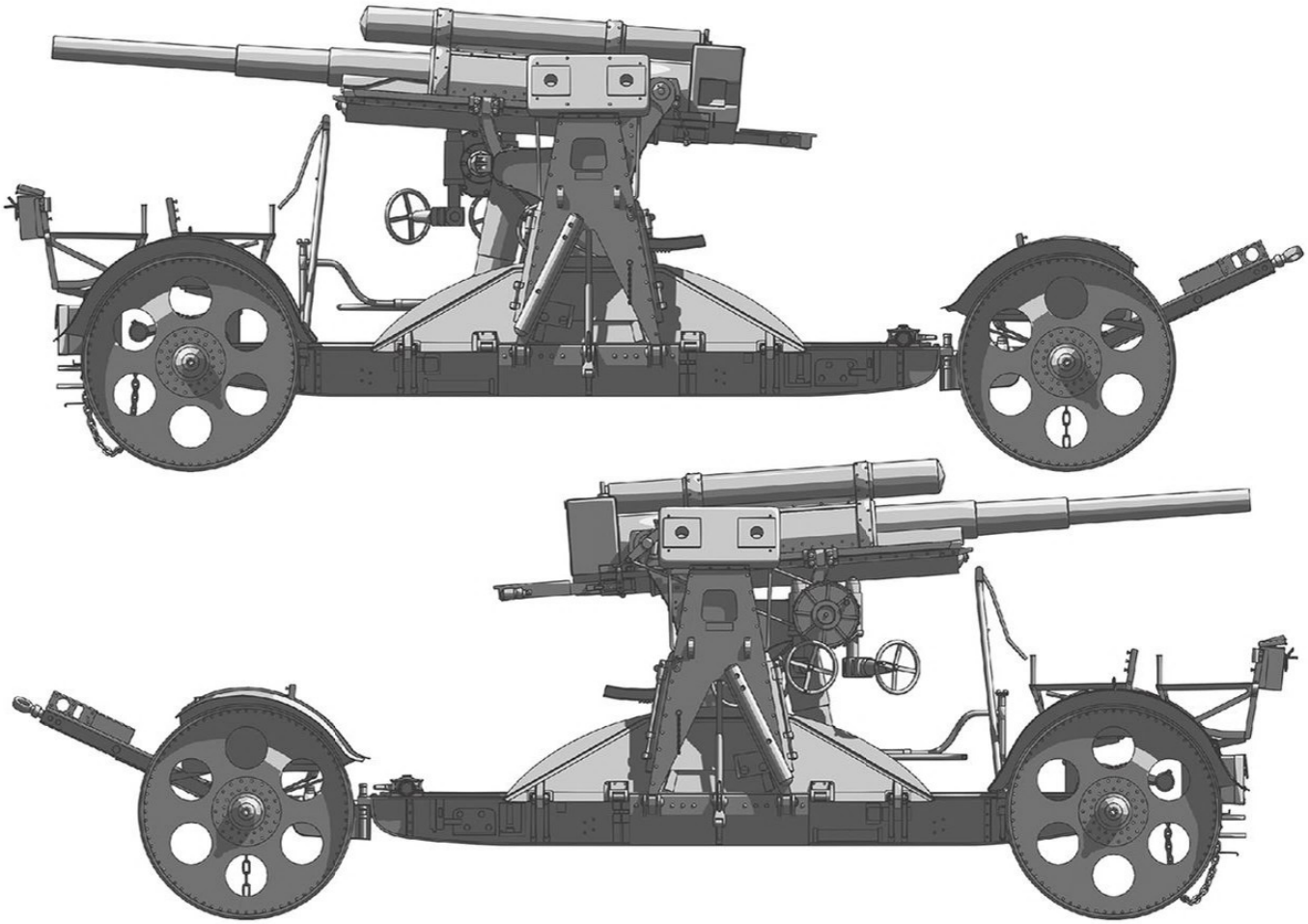
▪ 帝国軍 ヘッドフォン・マイク
色見本 決定稿
［作画］Aki Production ［色彩］中村千穂



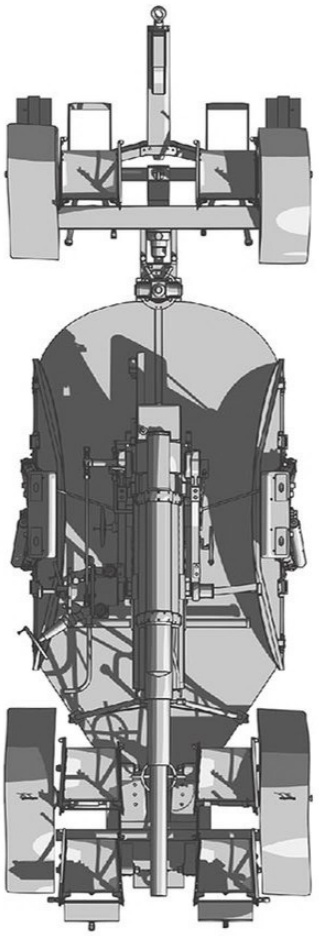
▪ 帝国軍 高射砲① 決定稿

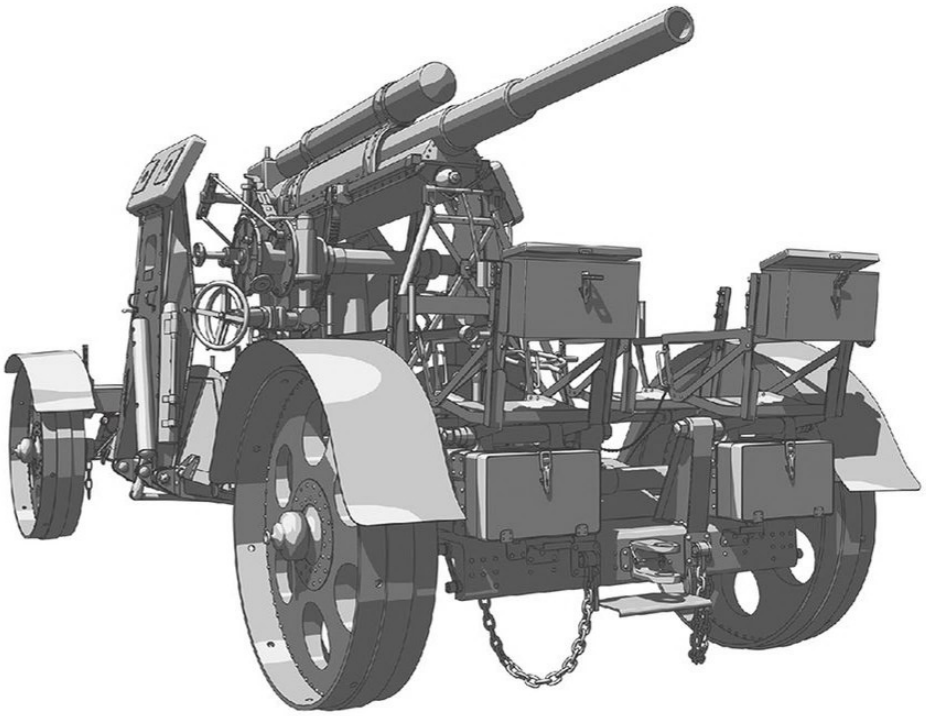


▪ 帝国軍 高射砲② 決定稿 [CG] chiptune

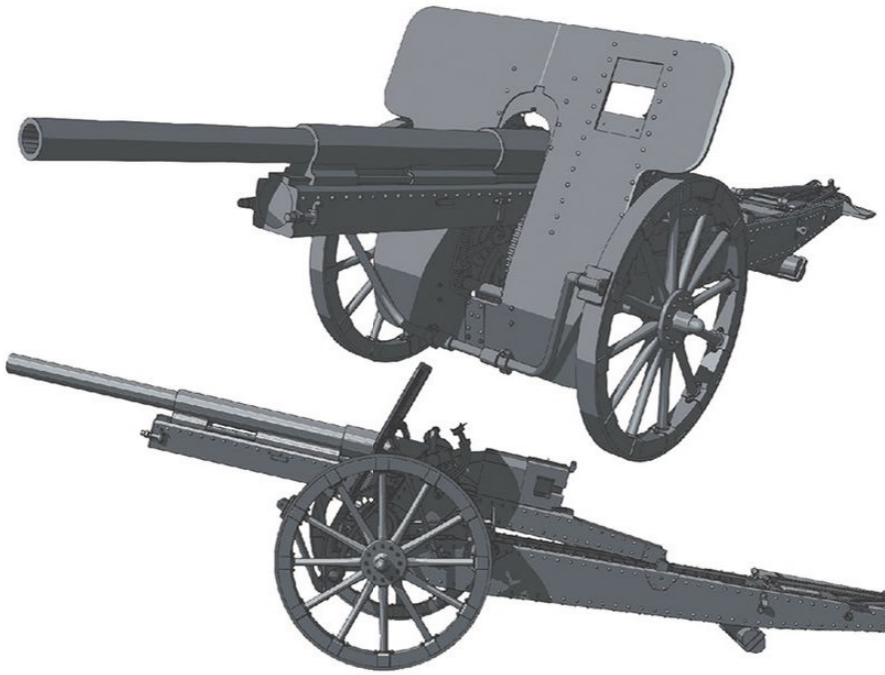


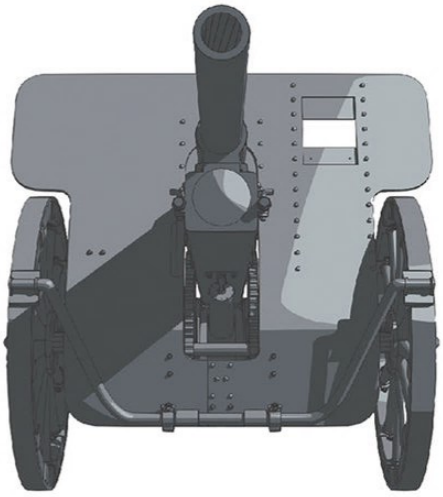
▪ 帝国軍 高射砲③ 決定稿





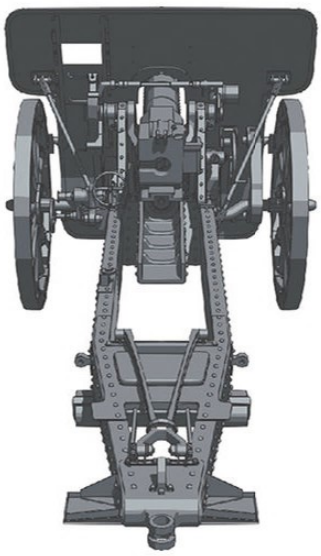
▪ 帝国軍 高射砲⑧ 決定稿 [CG] chiptune

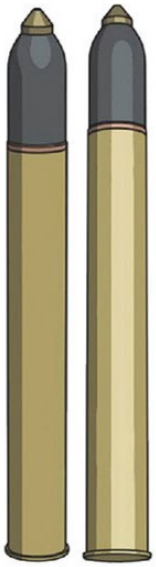




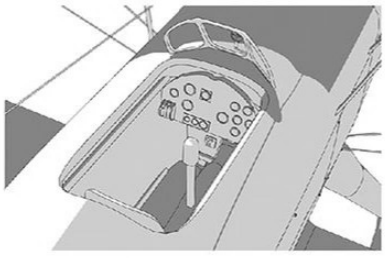
▪ 帝国軍 重砲① 決定稿

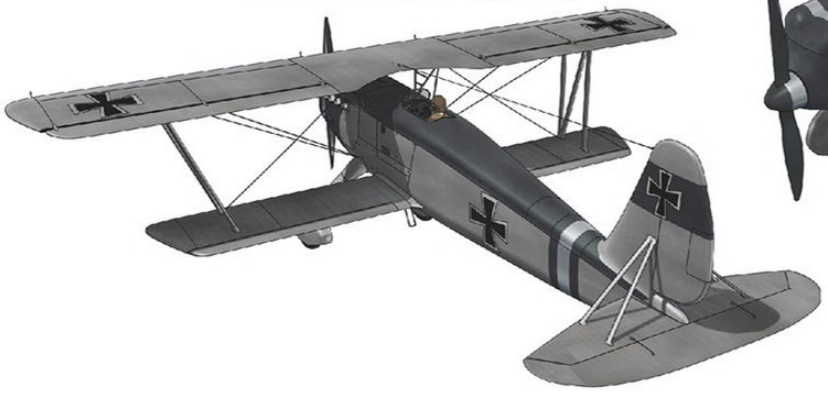
▪ 帝国軍 重砲② 決定稿



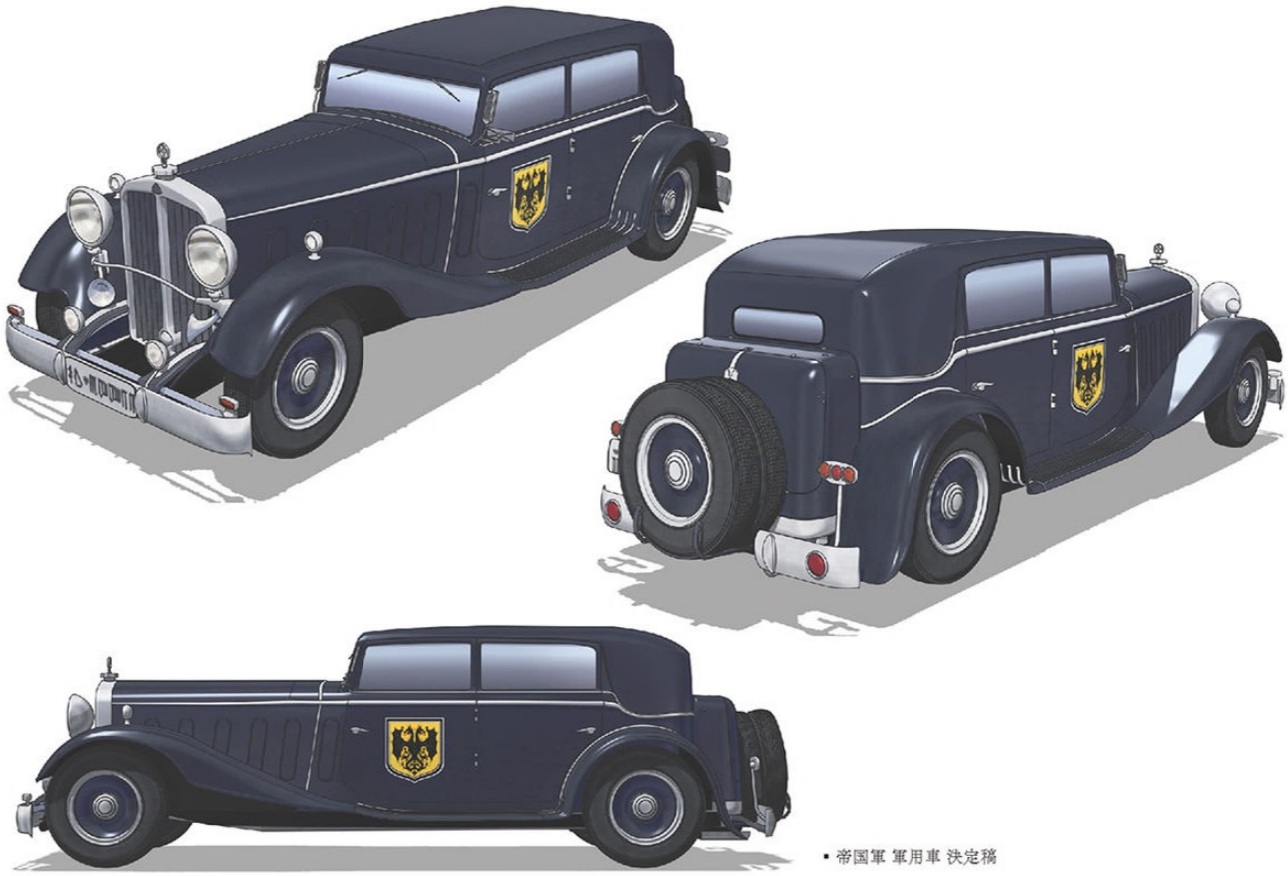


※サイズ参考。
人型身長175cm

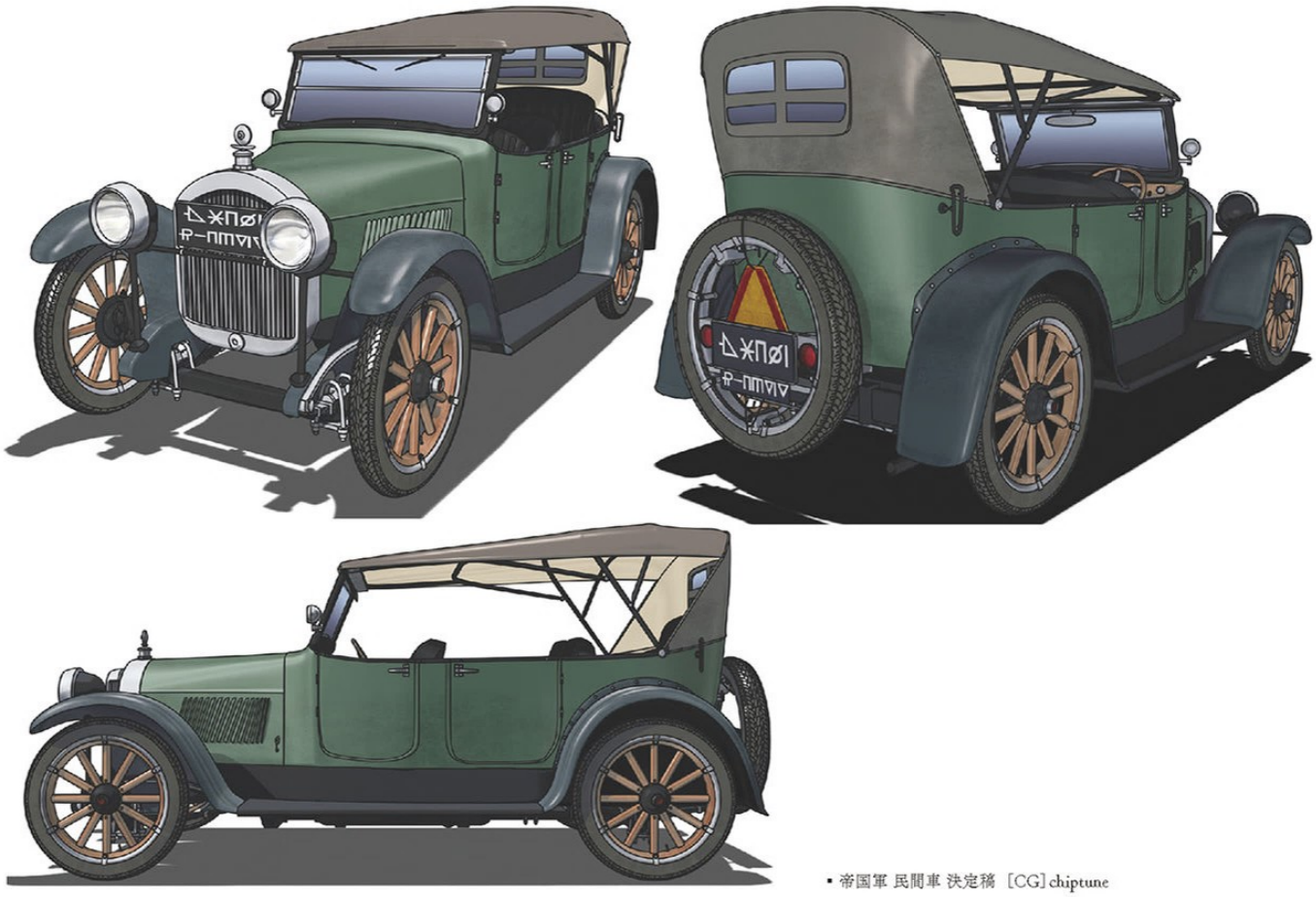




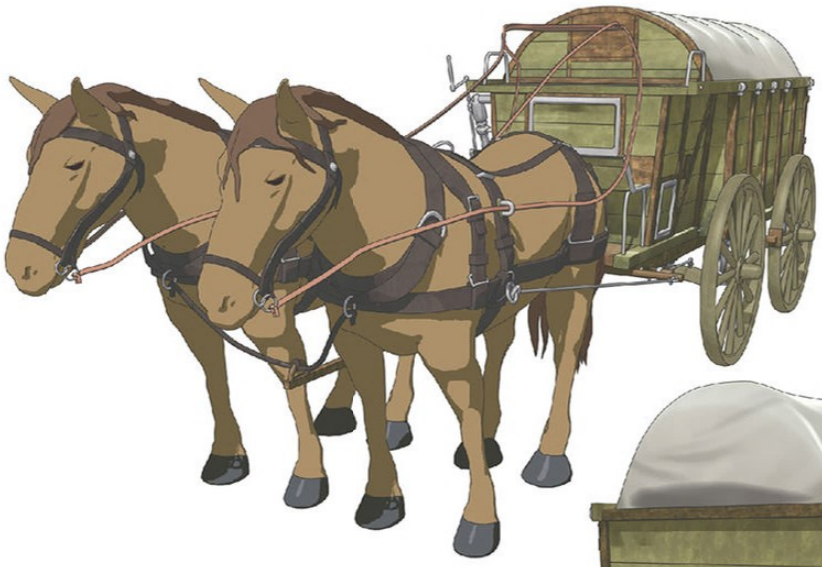
▪ 帝国軍 爆撃機 決定稿 [CG] chiptune



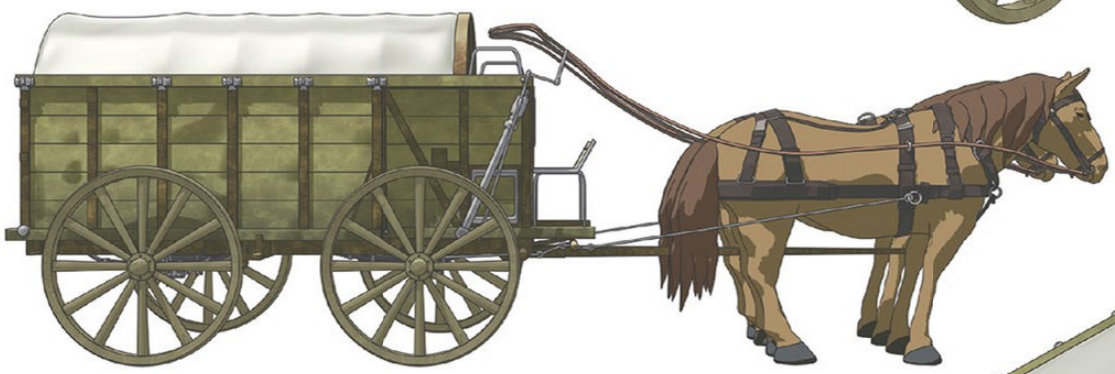
▪ 帝国軍 軍用車 決定稿



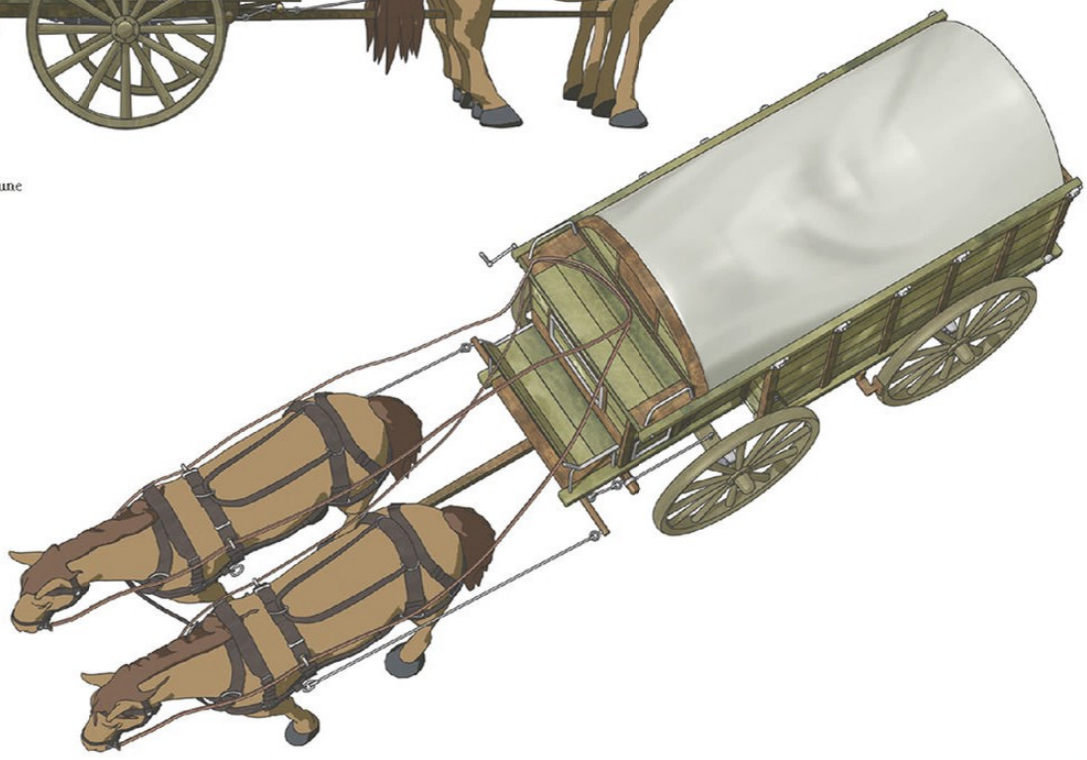
▪ 帝国軍 民間車 決定稿 [CG] chiptune

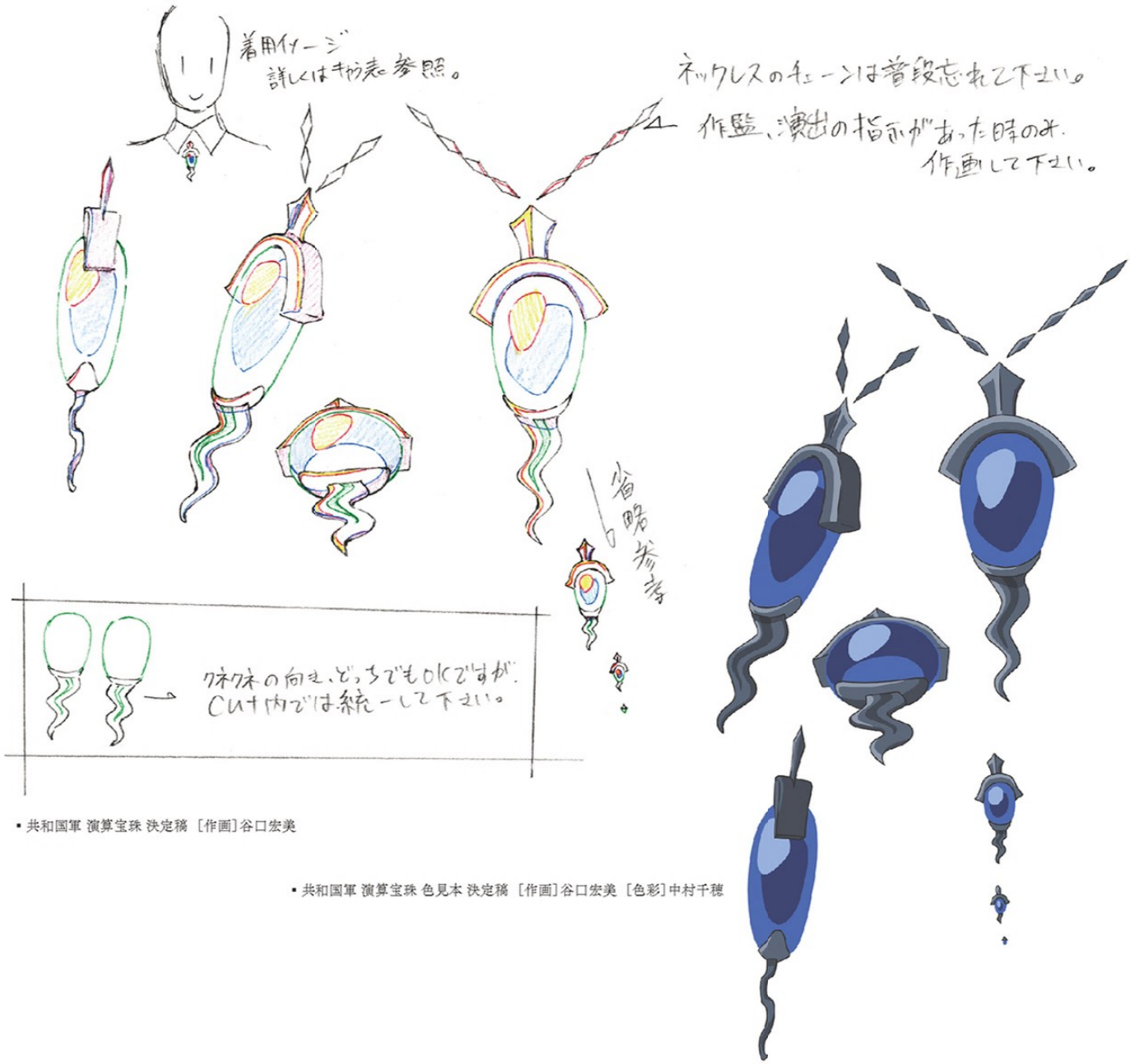


▪ 荷馬車① 決定稿



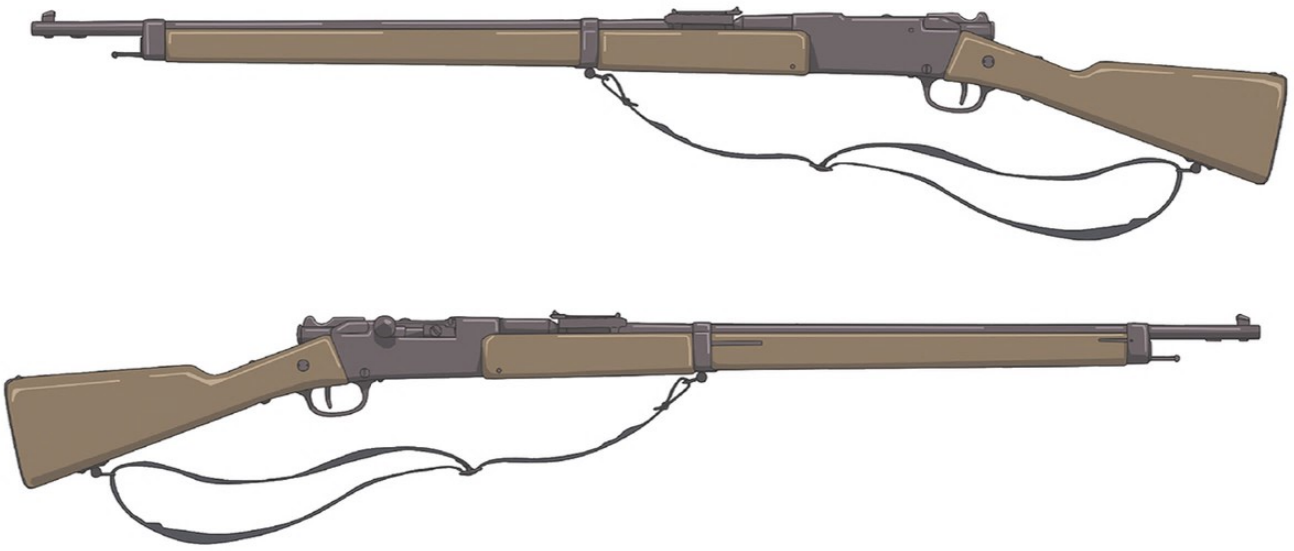
▪ 荷馬車② 決定稿 [CG] chiptune





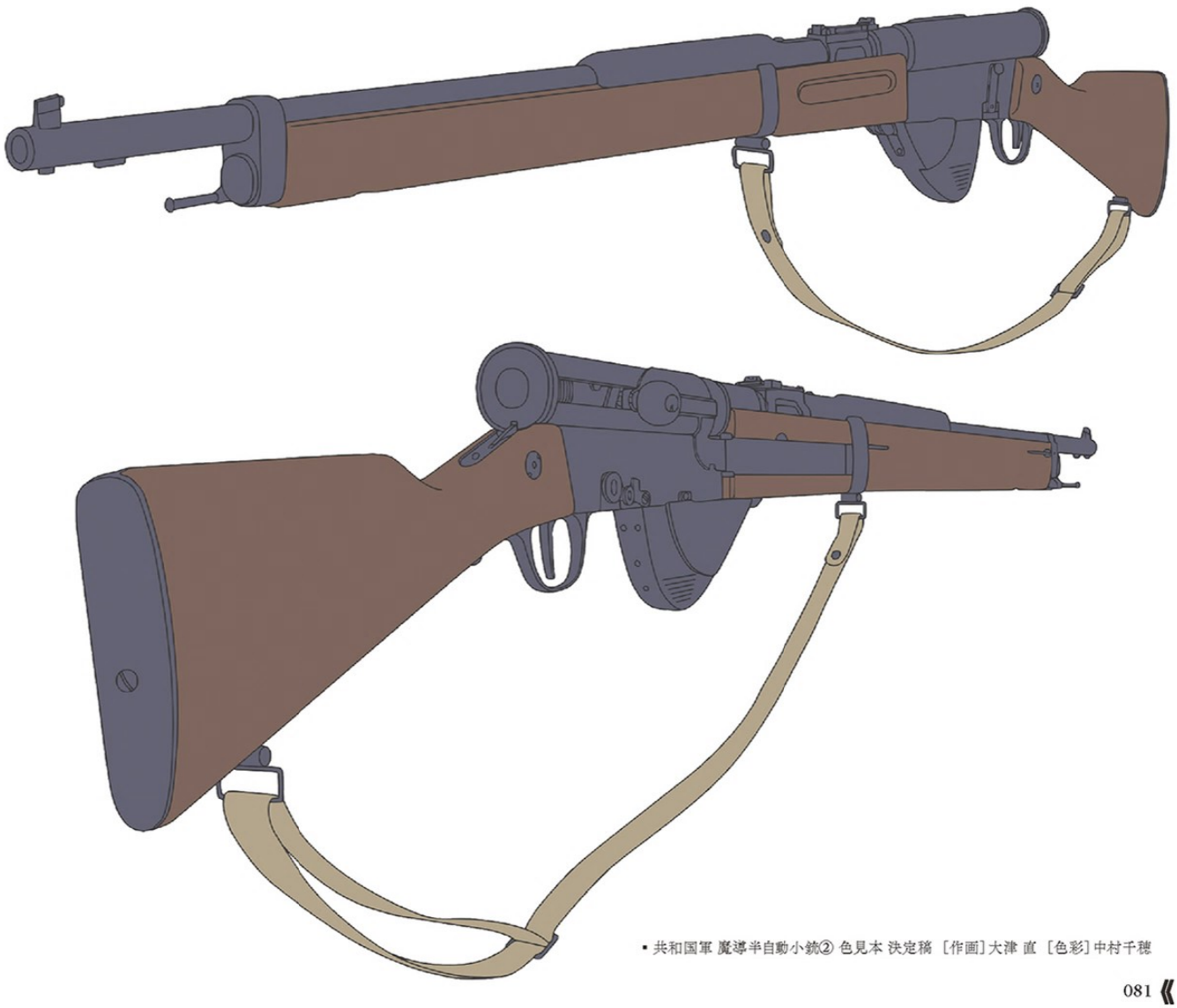
▪ 共和国軍 演算宝珠 決定稿 ［作画］谷口宏美

▪ 共和国軍 演算宝珠 色見本 決定稿 ［作画］谷口宏美 ［色彩］中村千穂

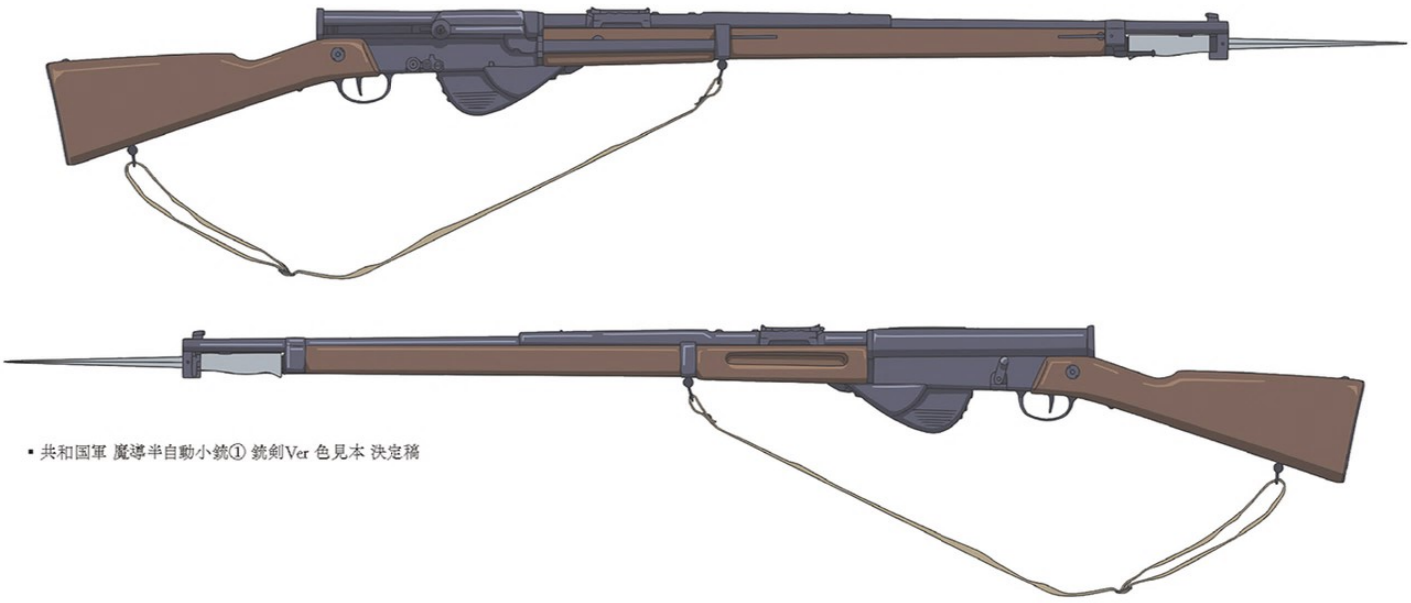


▪ 共和国軍 小銃① 色見本 決定稿 ［作画］大津 直 ［色彩］中村千穂

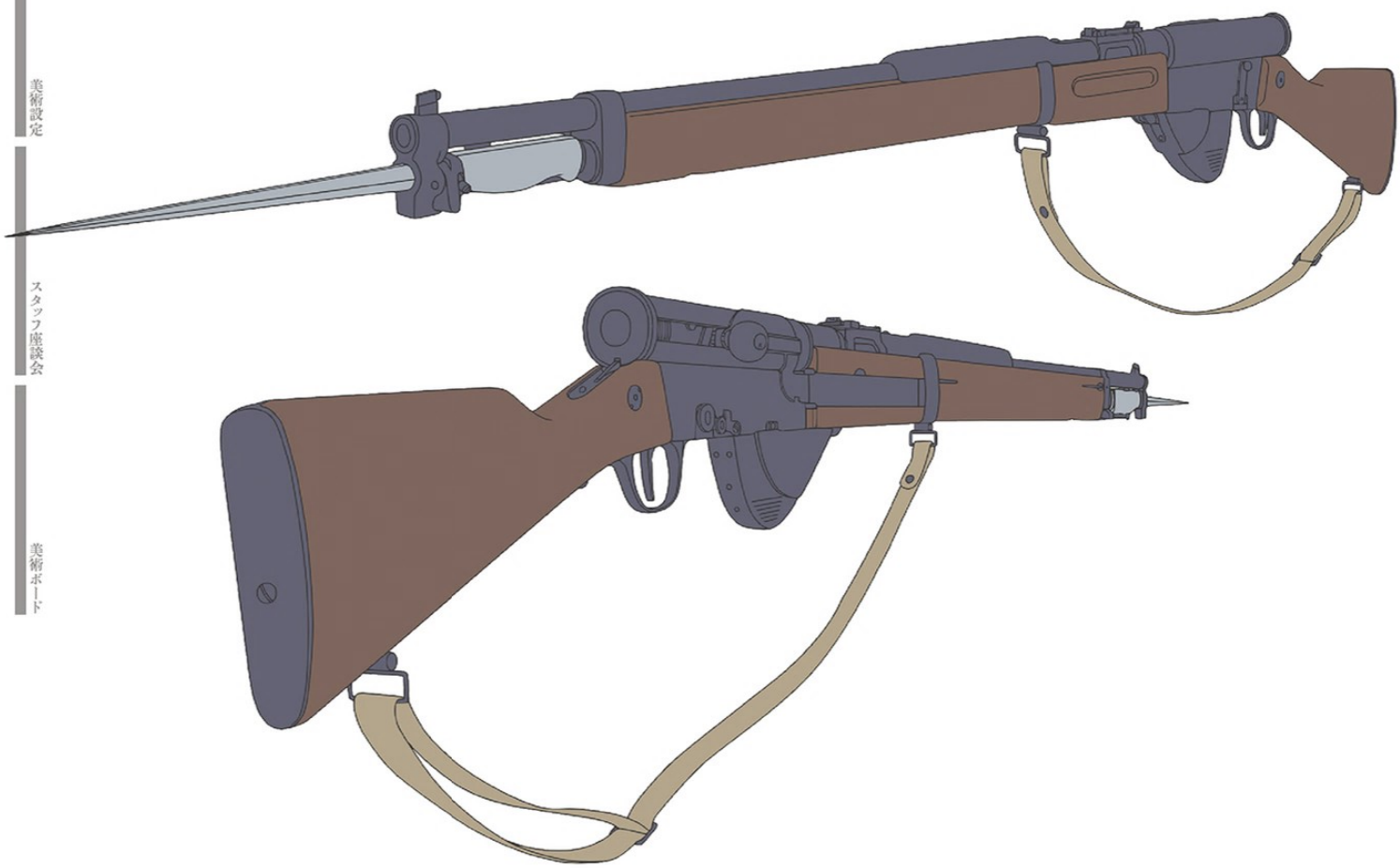
▪ 共和国軍 魔導半自動小銃① 色見本 決定稿



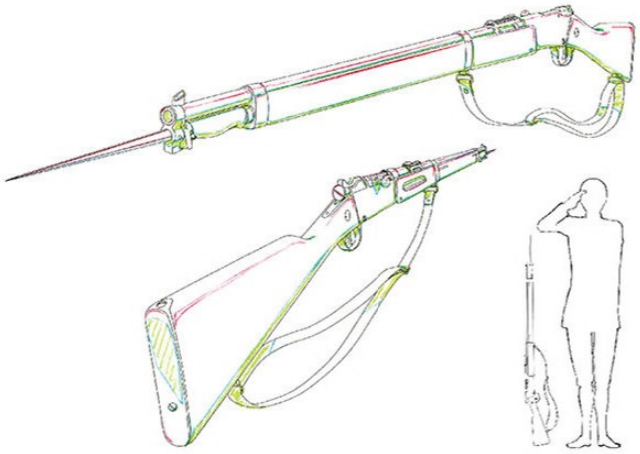
▪ 共和国軍 魔導半自動小銃② 色見本 決定稿 ［作画］大津 直 ［色彩］中村千穂



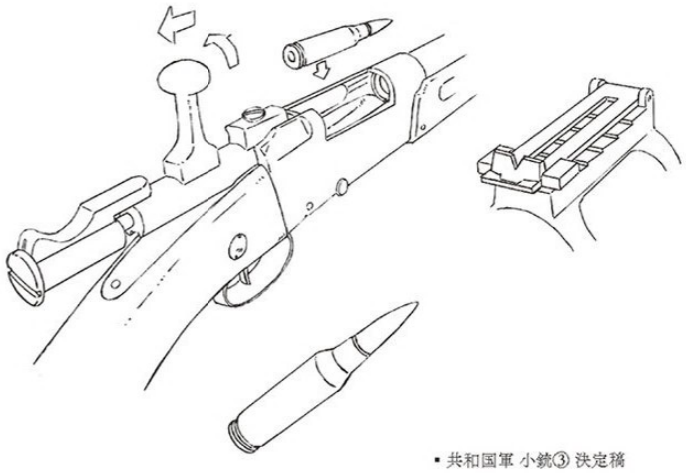
▪ 共和国軍 魔導半自動小銃① 銃剣Ver 色見本 決定稿



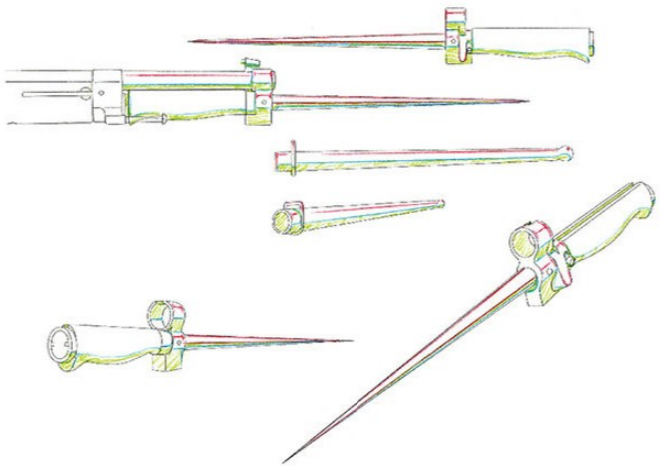
▪ 共和国軍 魔導半自動小銃② 銃剣Ver 色見本 決定稿 ［作画］大津 直 ［色彩］中村千穂



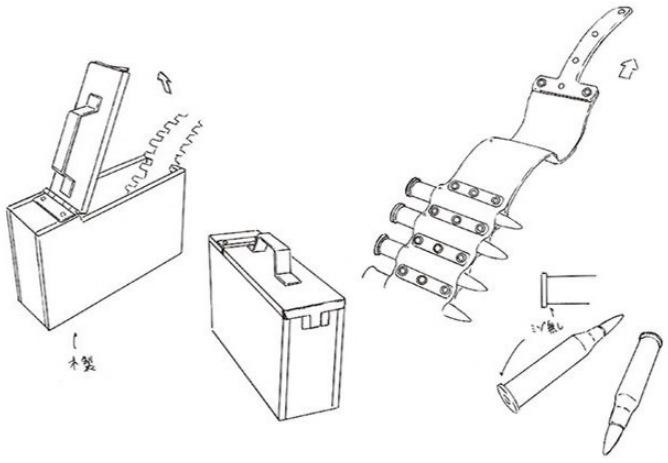
▪ 共和国軍 小銃② 銃剣Ver 影付け 決定稿



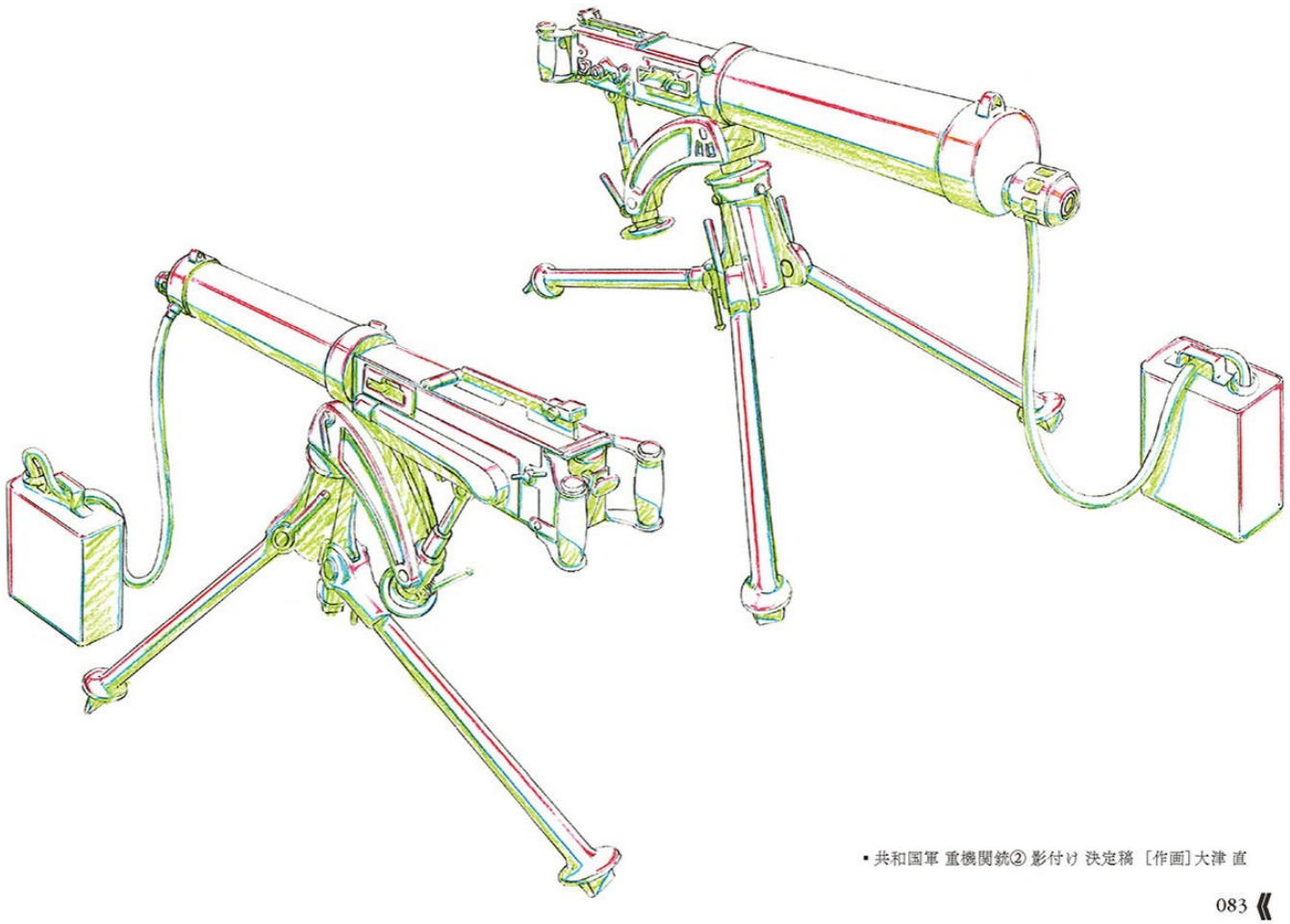
▪ 共和国軍 小銃③ 決定稿



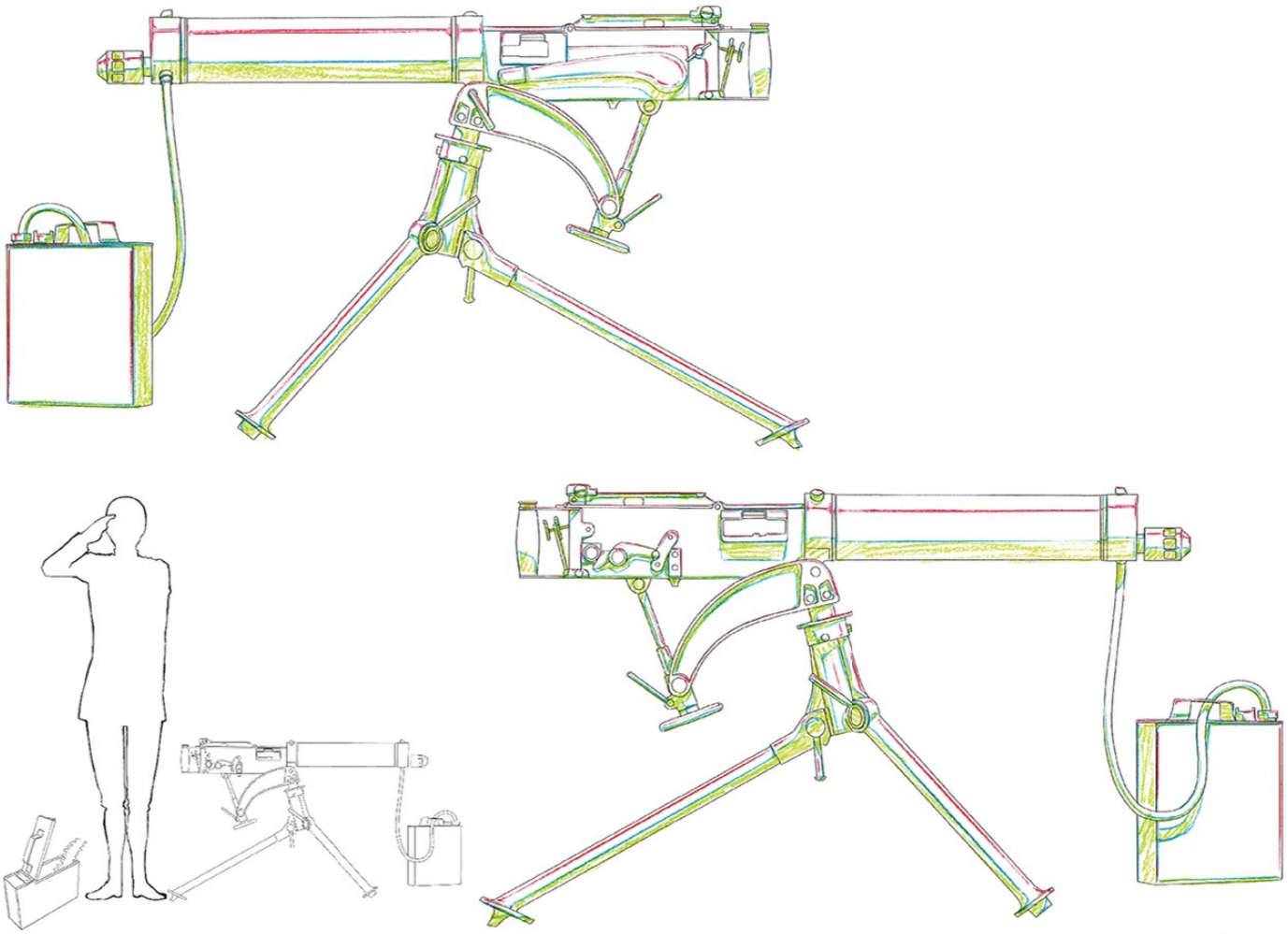
▪ 共和国軍 魔導半自動小銃 銃剣UPディテール 影付け 決定稿



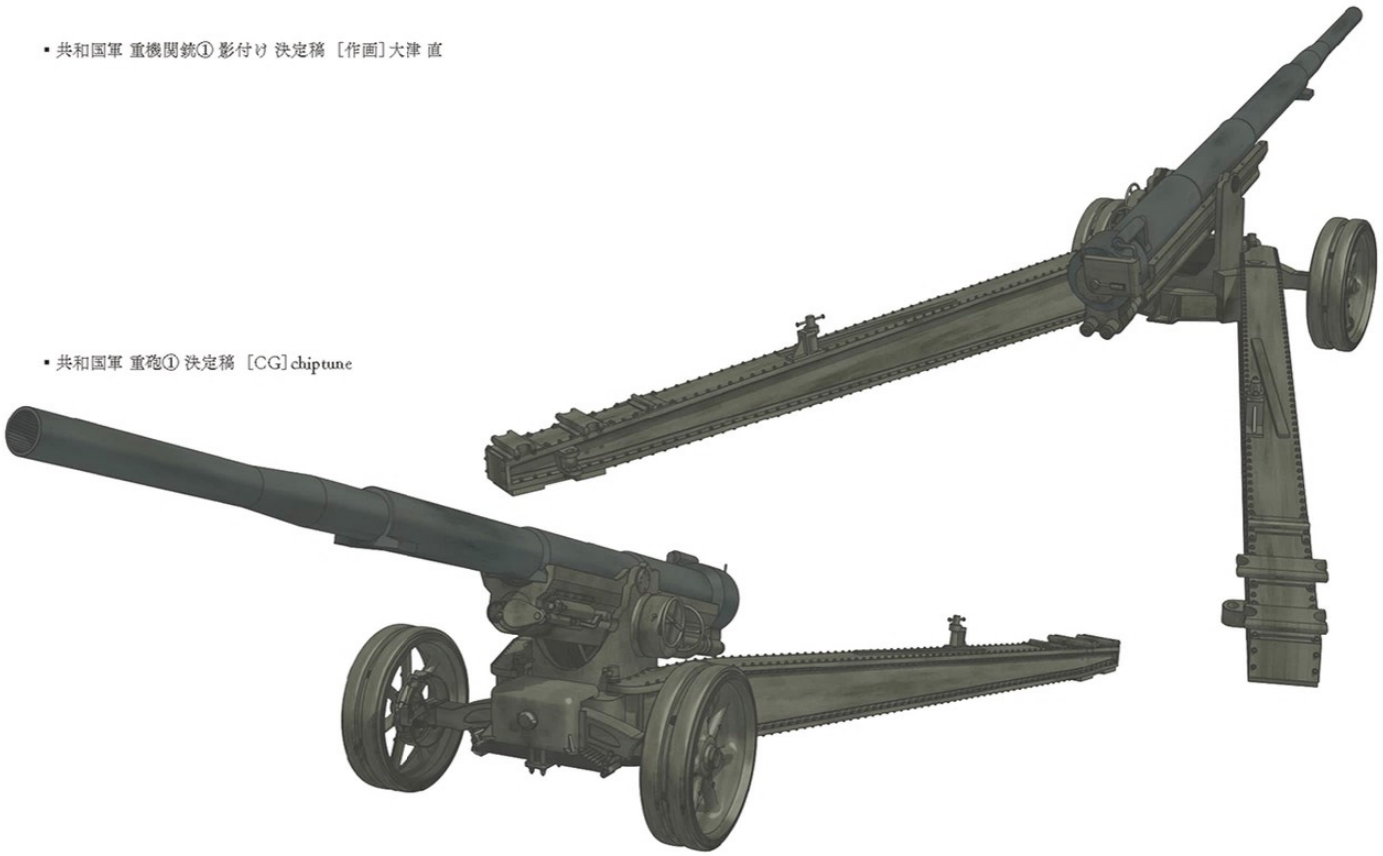
▪ 共和国軍 重機関銃 弾薬・箱 決定稿



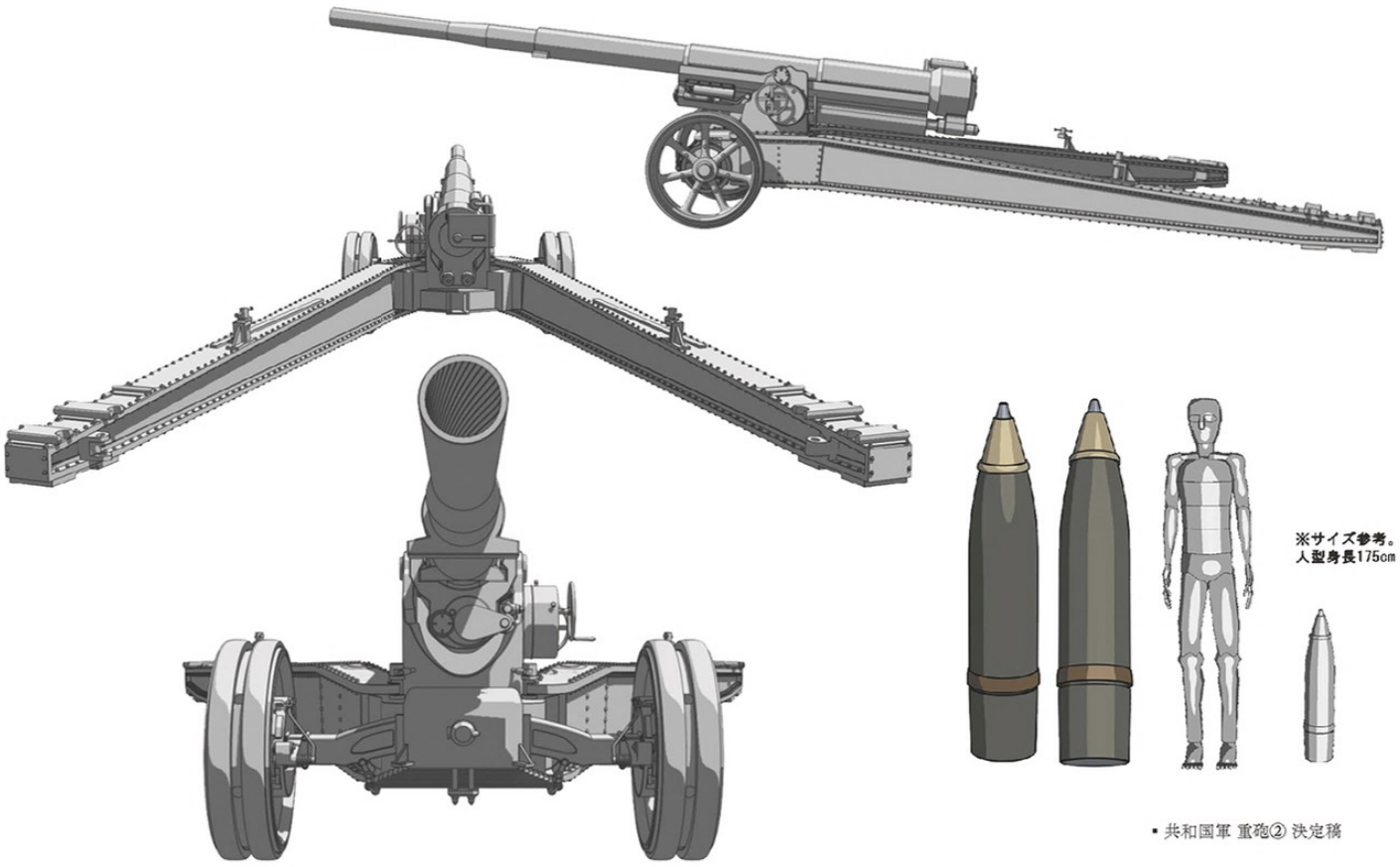
▪ 共和国軍 重機関銃② 影付け 決定稿 ［作画］大津 直



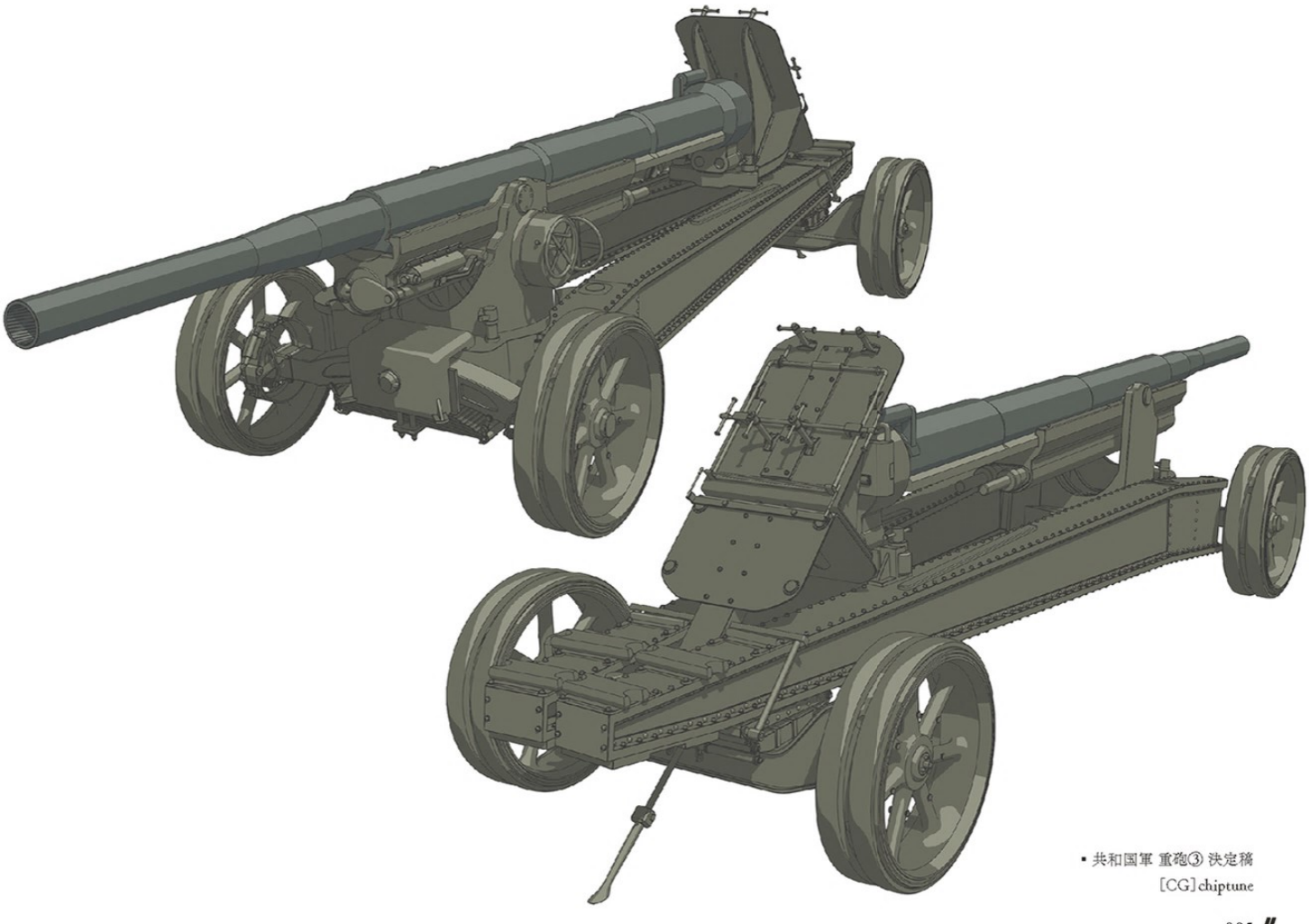
▪ 共和国軍 重機関銃① 影付け 決定稿 ［作画］大津 直



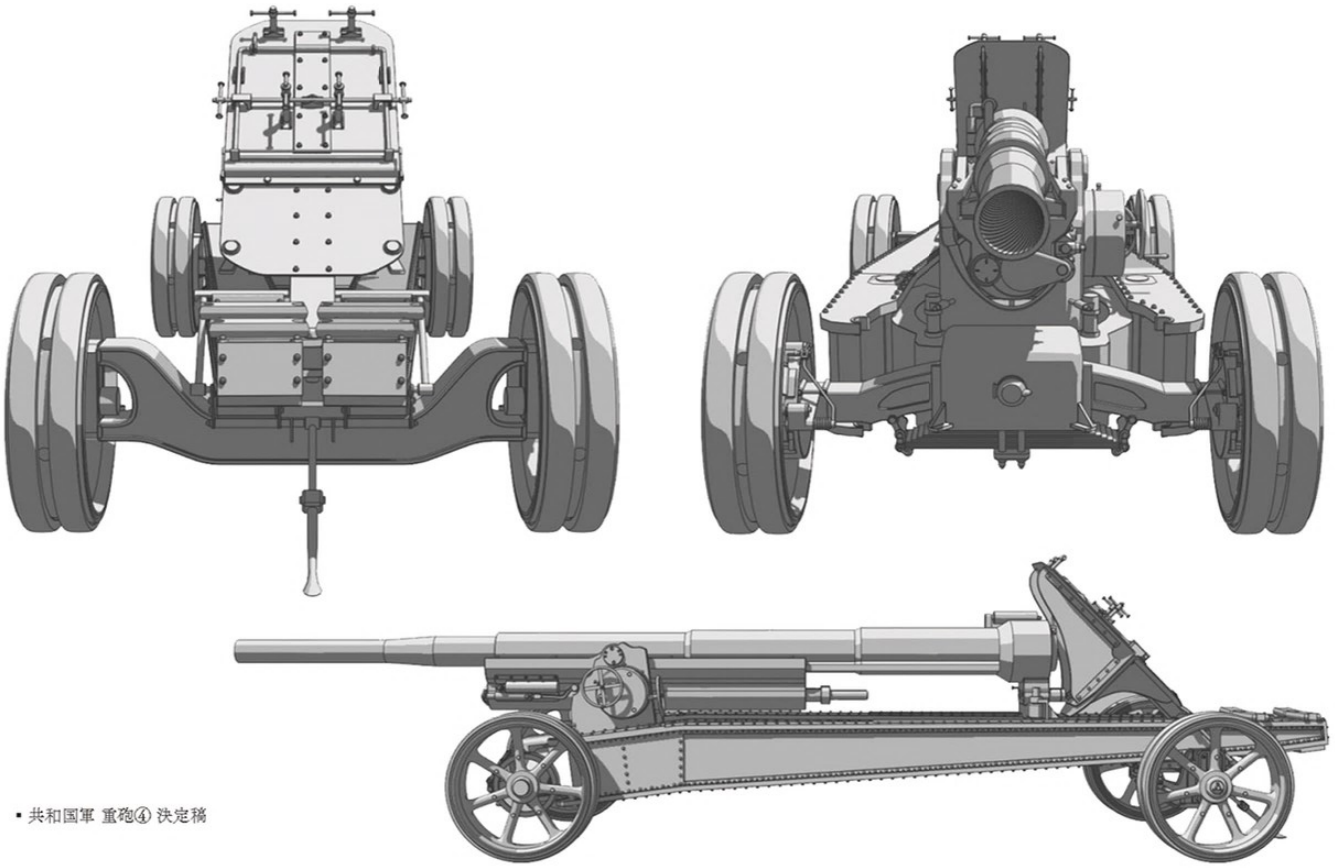
▪ 共和国軍 重砲① 決定稿 ［CG］chiptune



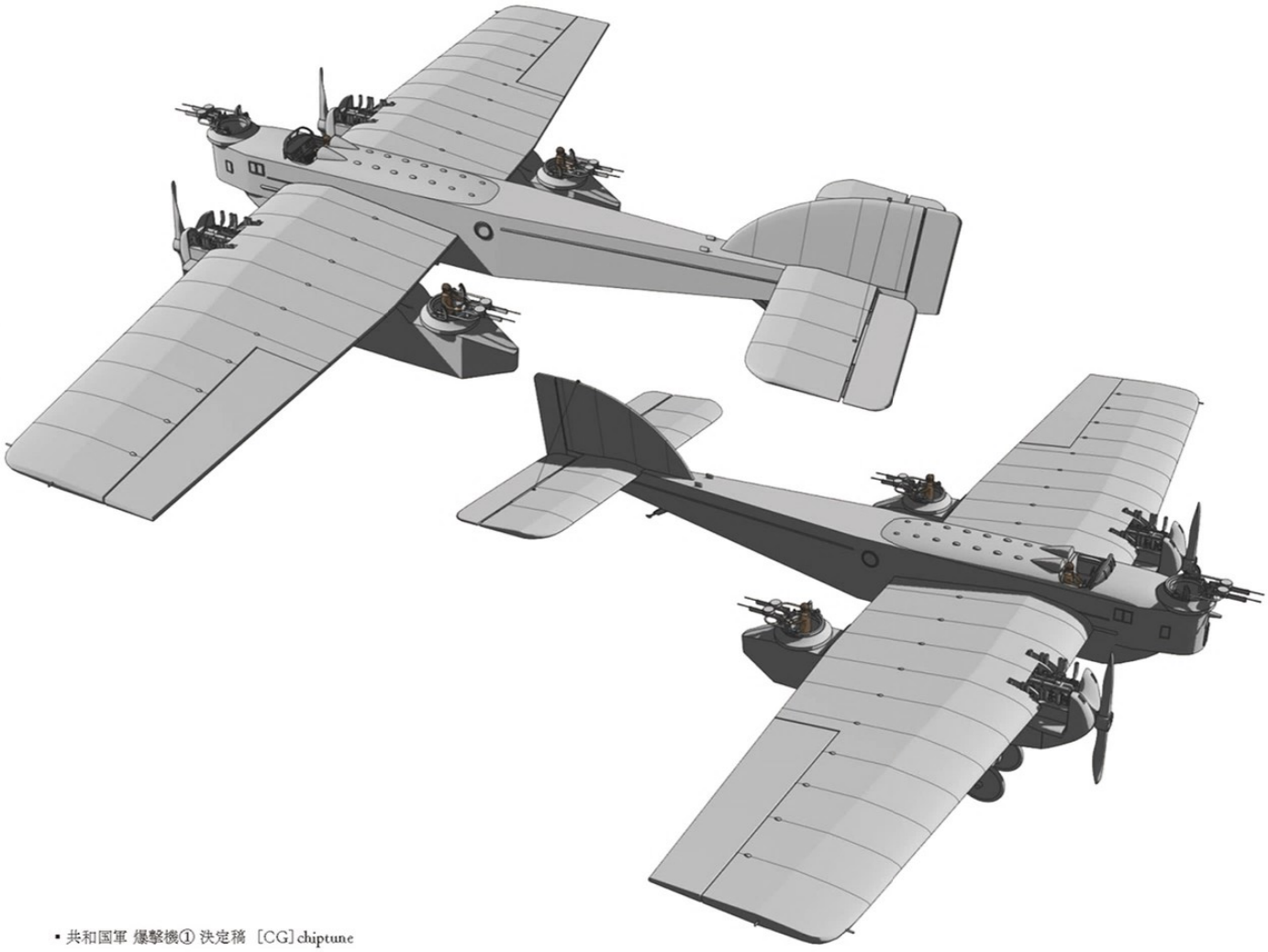
▪ 共和国軍 重砲② 決定稿



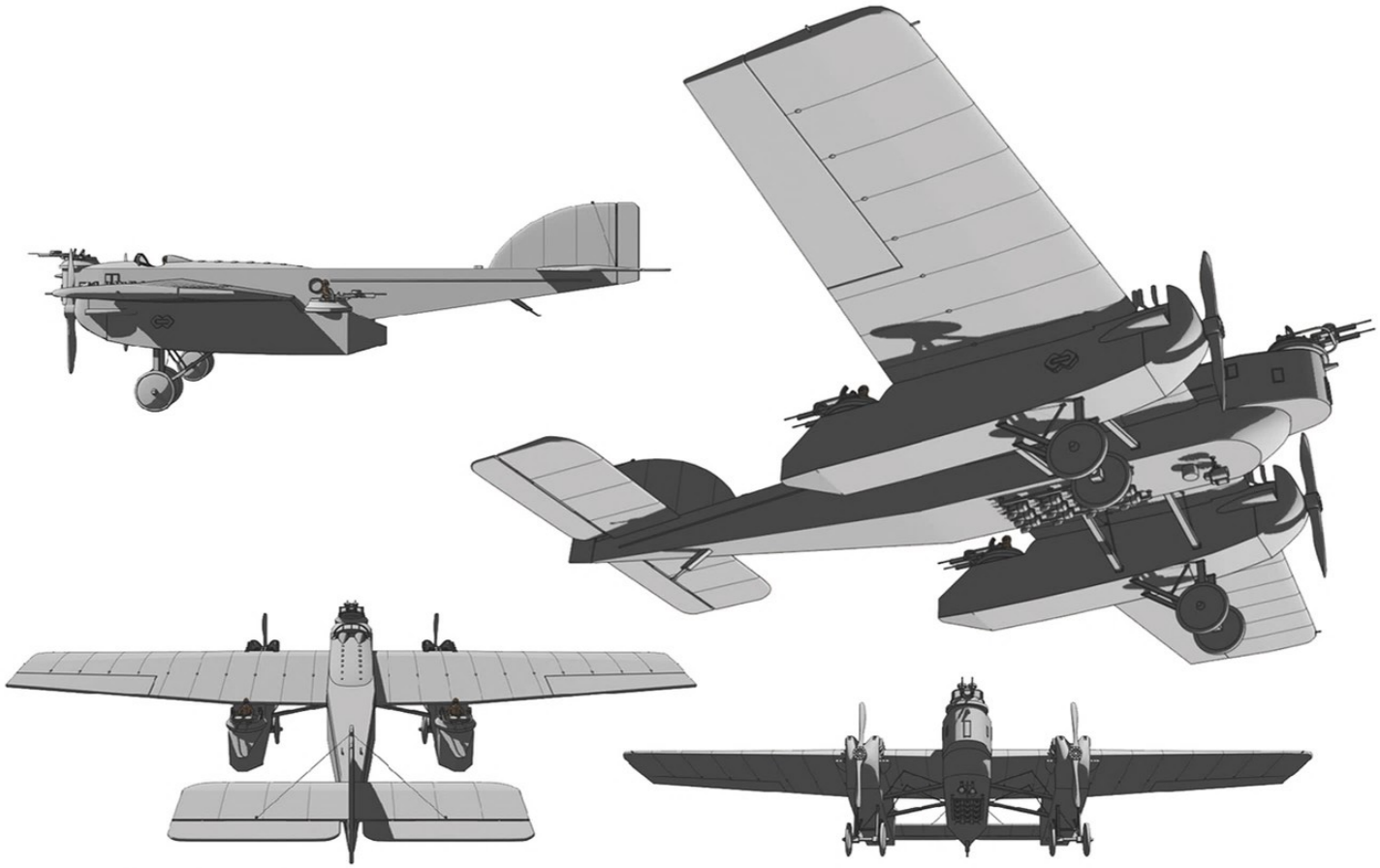
▪ 共和国軍 重砲③ 決定稿
[CG] chiptune



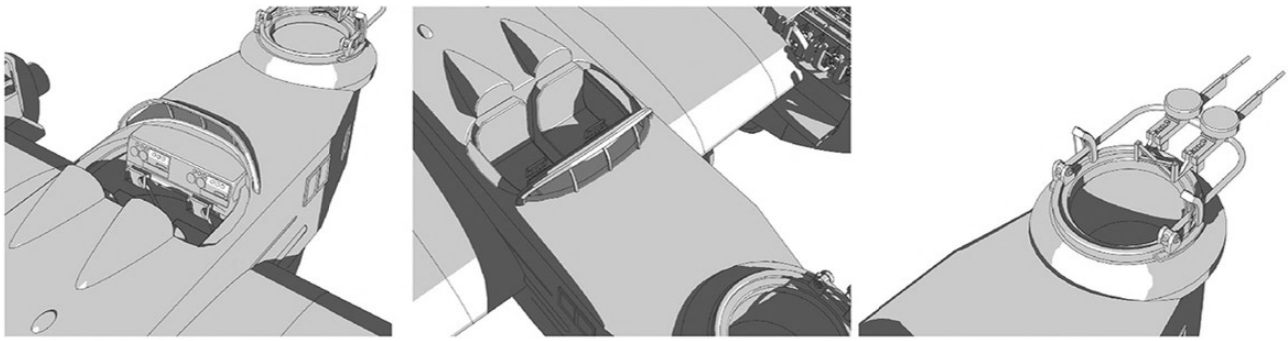
▪ 共和国軍 重砲④ 決定稿



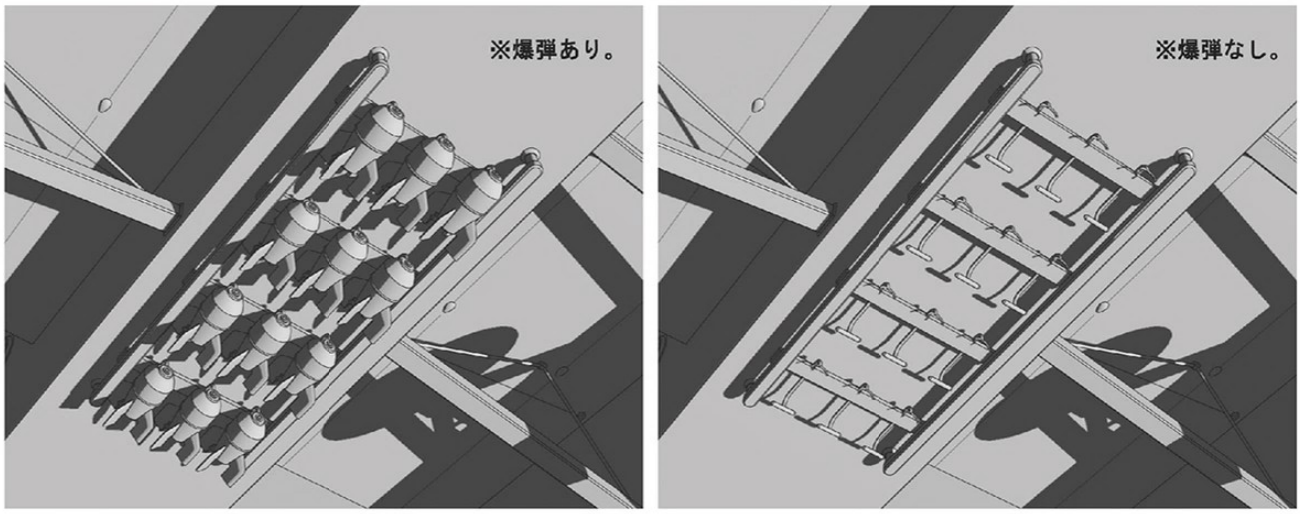
▪ 共和国軍 爆撃機① 決定稿 ［CG］chiptune



▪ 共和国軍 爆撃機② 決定稿

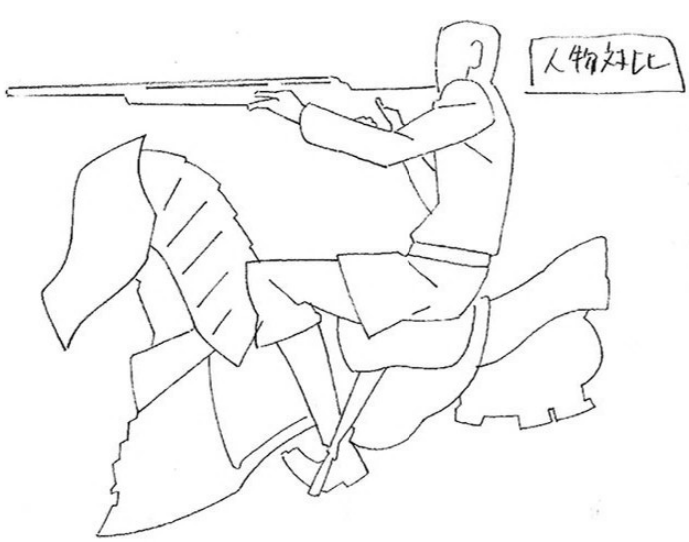


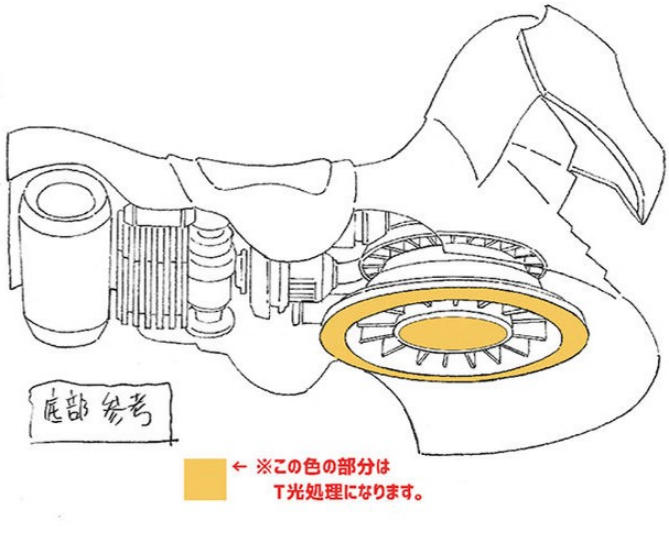
▪ 共和国軍 爆撃機④ 決定稿



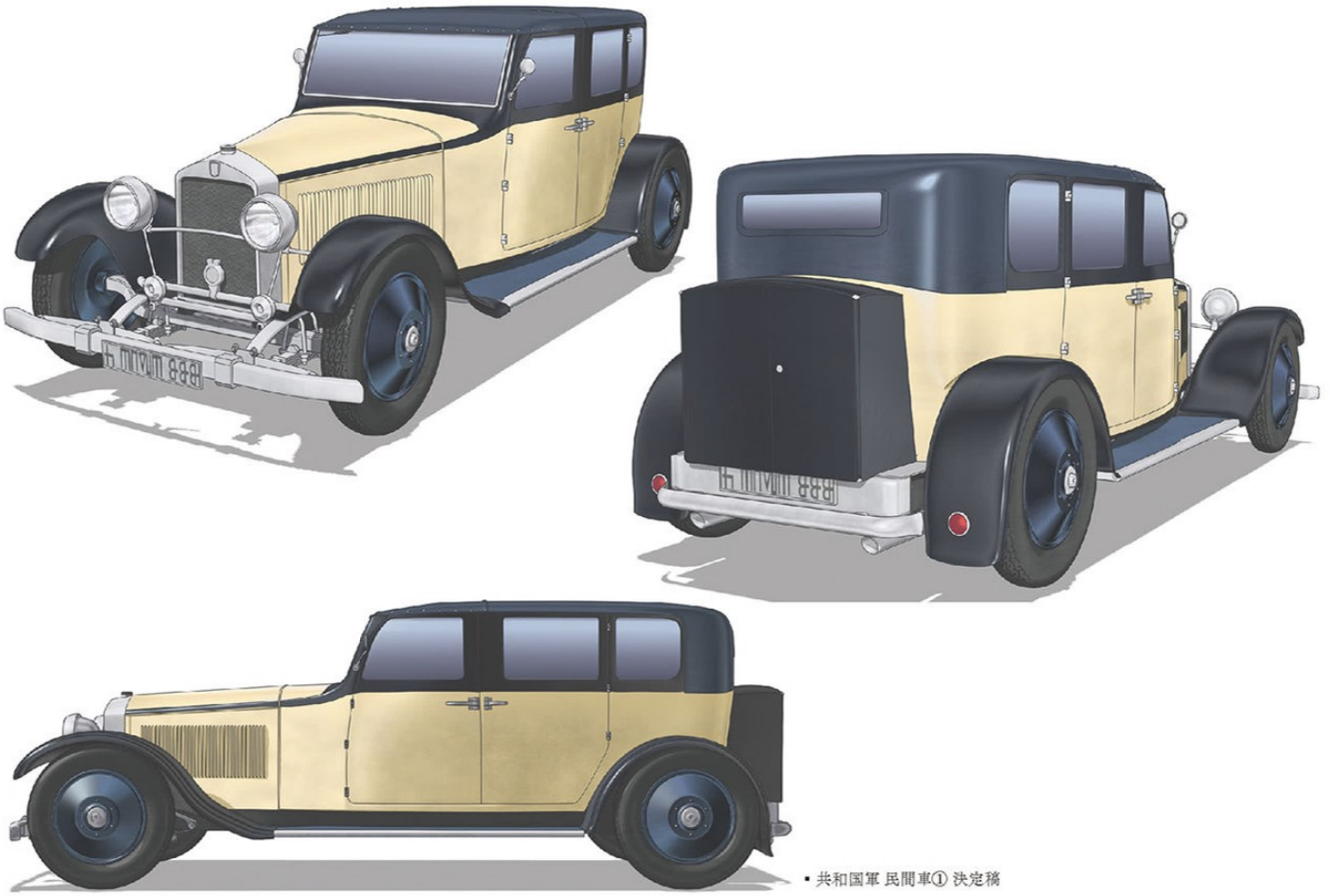
▪ 共和国軍 爆撃機③ 決定稿 [CG] chiptune

・共和国軍 魔導具① 色見本 決定稿改 ［作画］江畑諒真 ［色彩］中村千穂

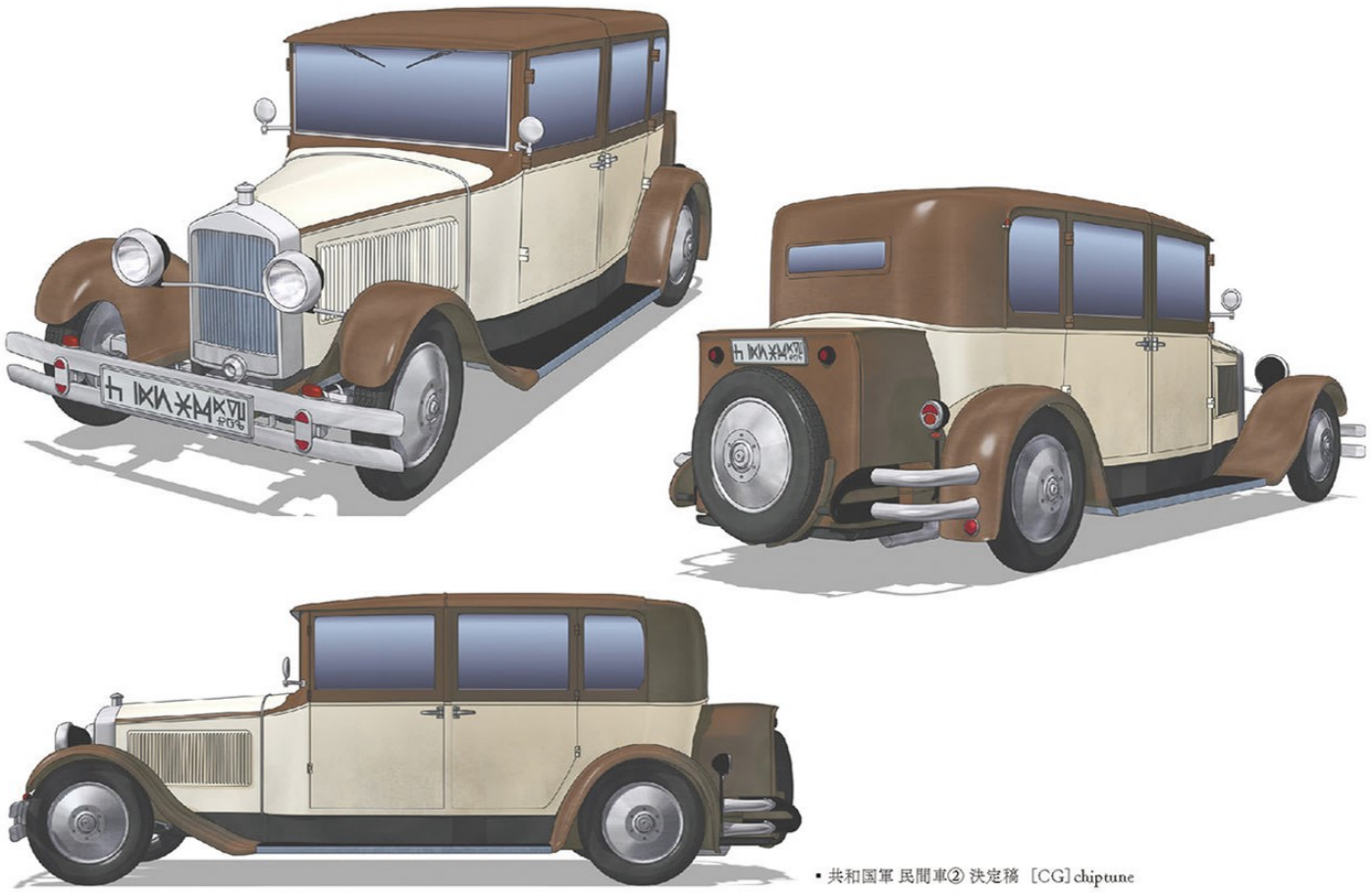




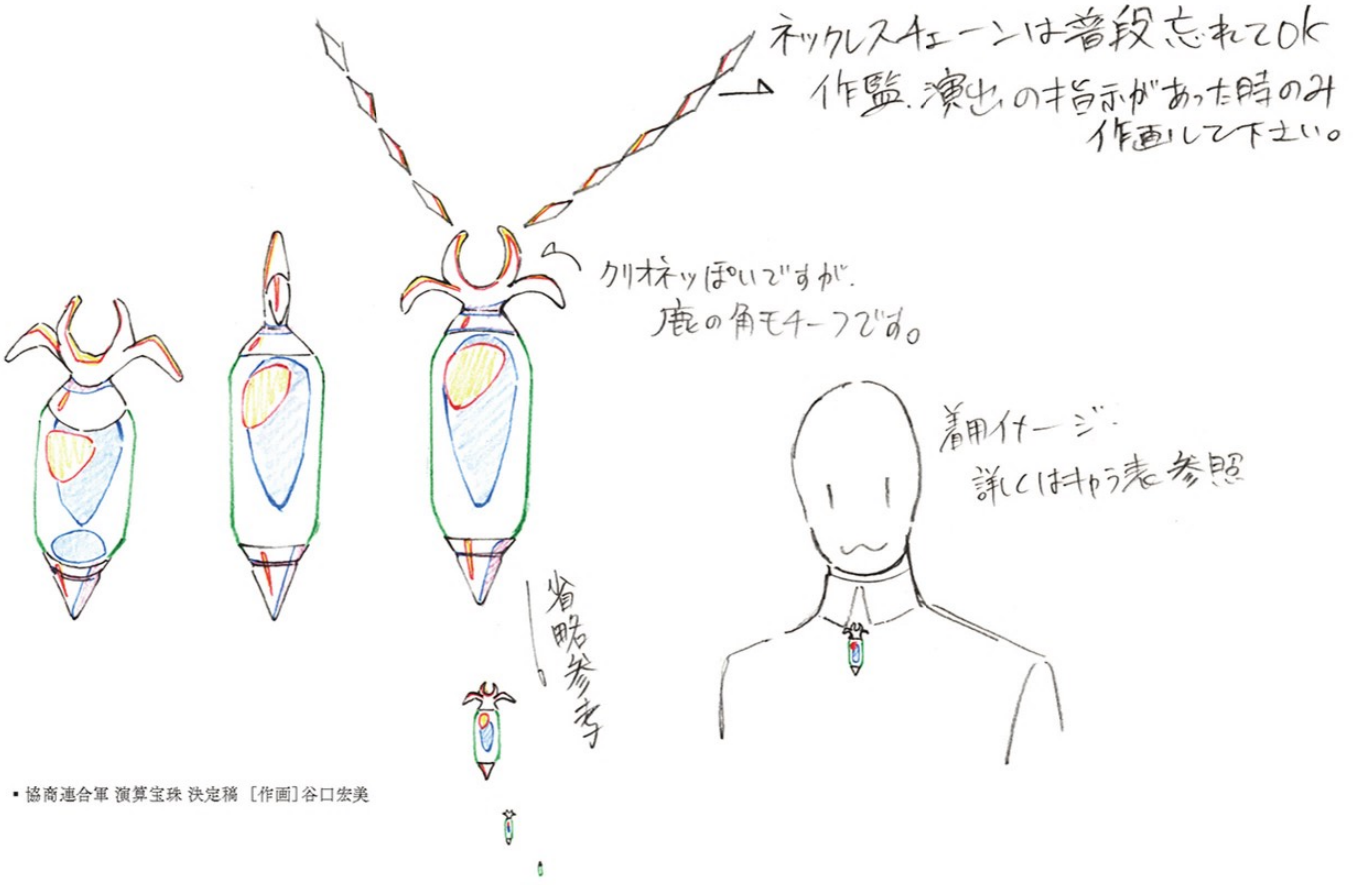
・共和国軍 魔導具② 決定稿 ［作画］江畑諒真



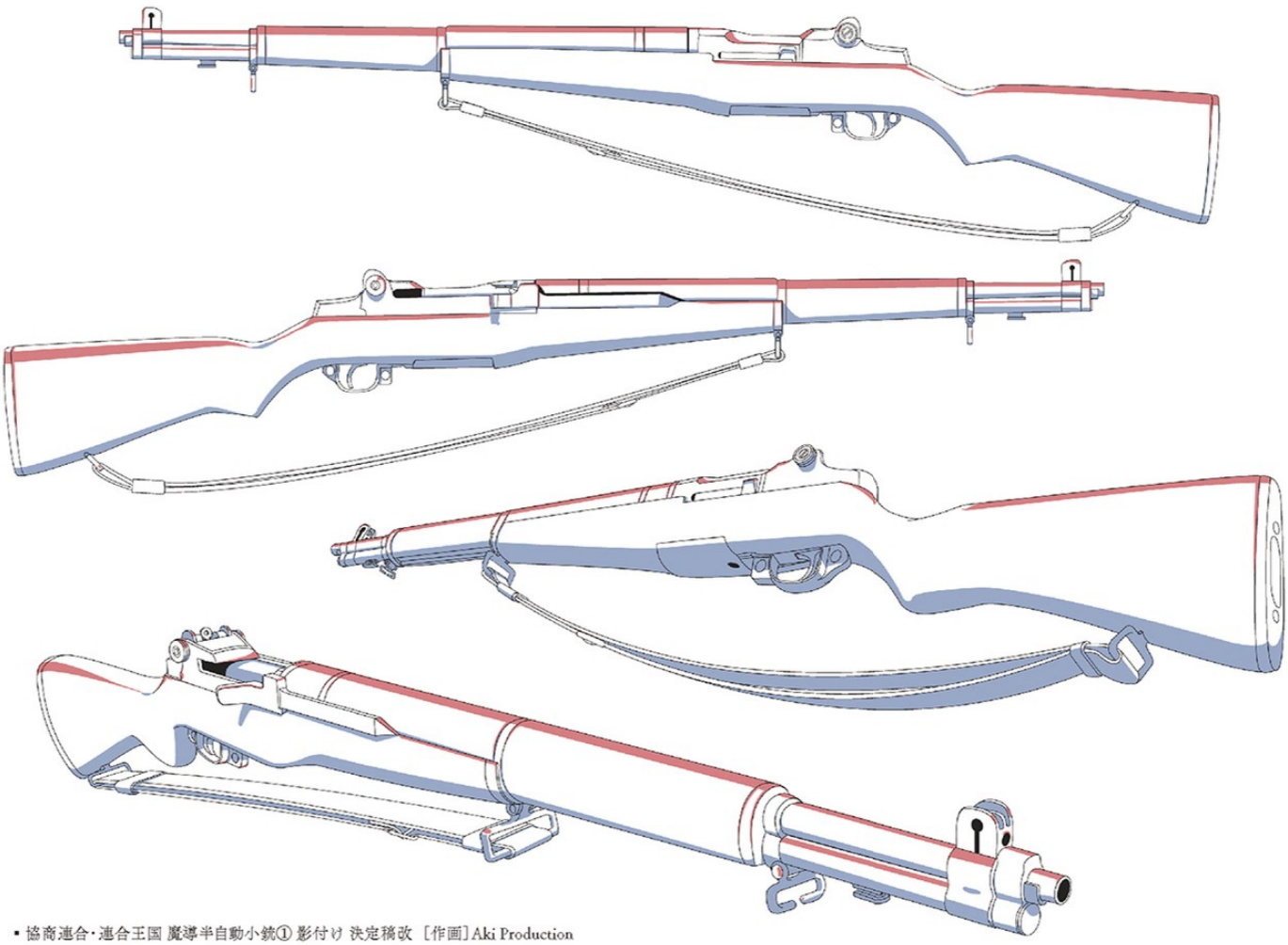
▪ 共和国軍 民間車① 決定稿



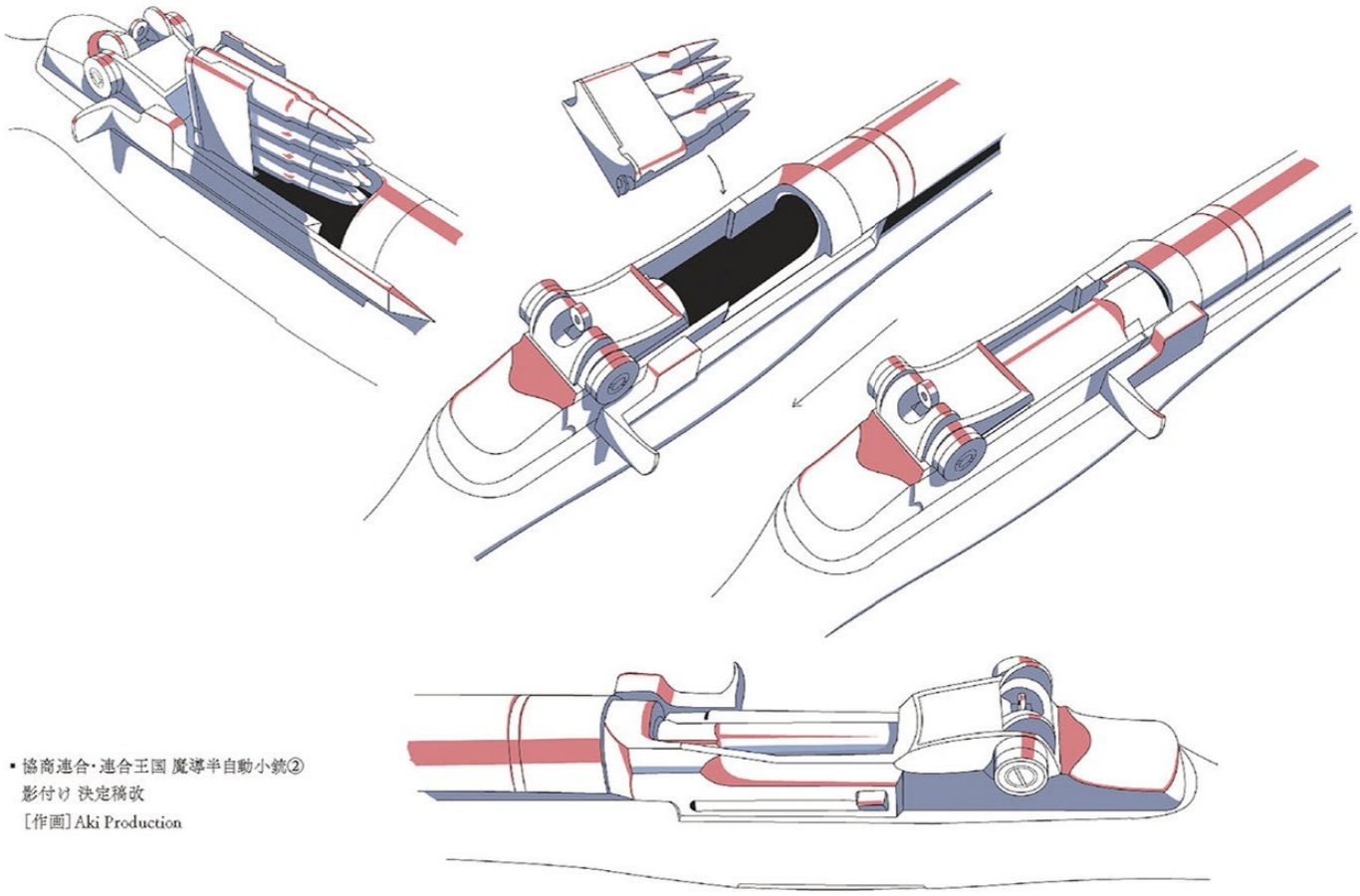
▪ 共和国軍 民間車② 決定稿 [CG] chiptune



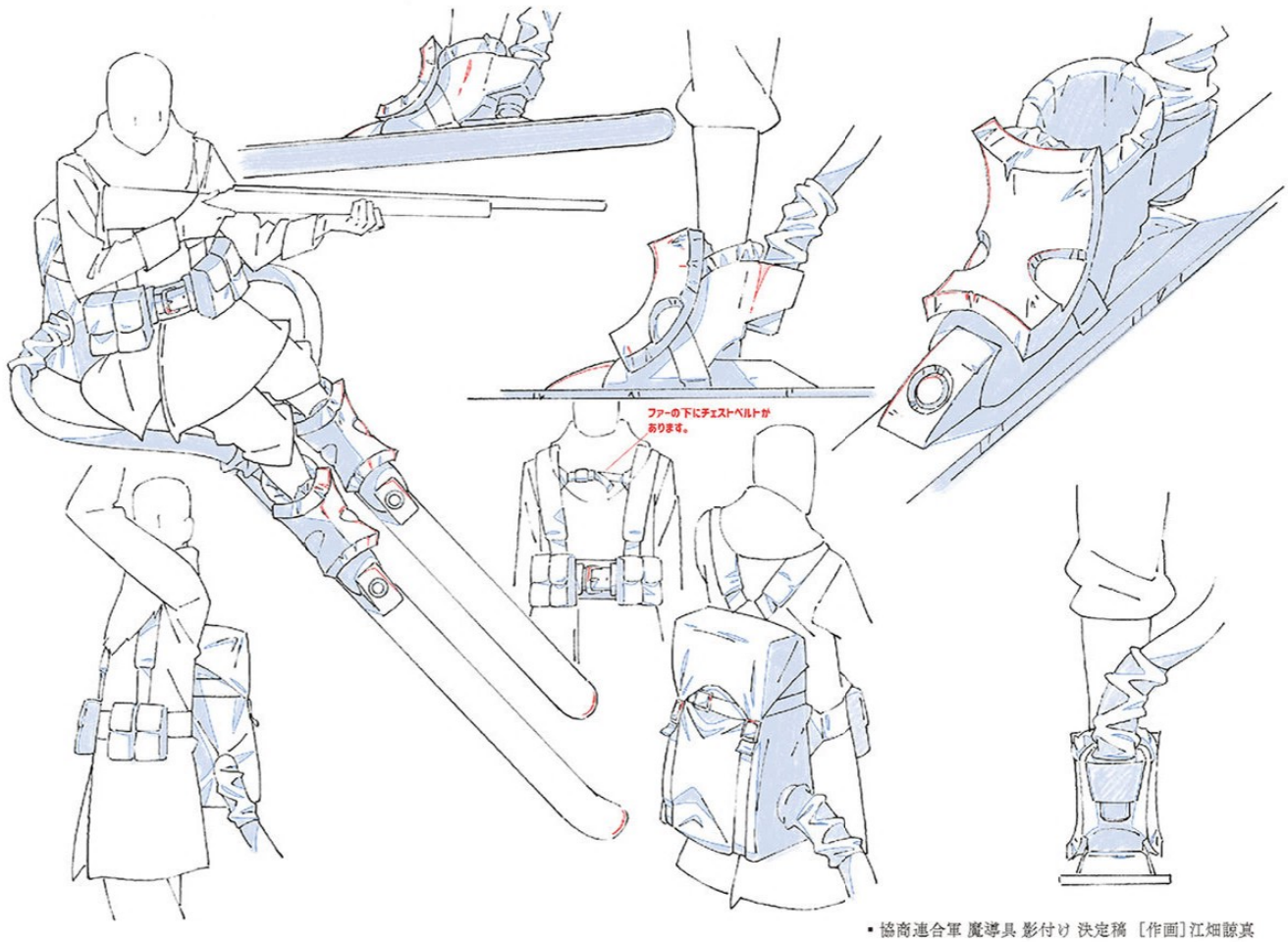
・協商連合軍 演算宝珠 決定稿 ［作画］谷口宏美



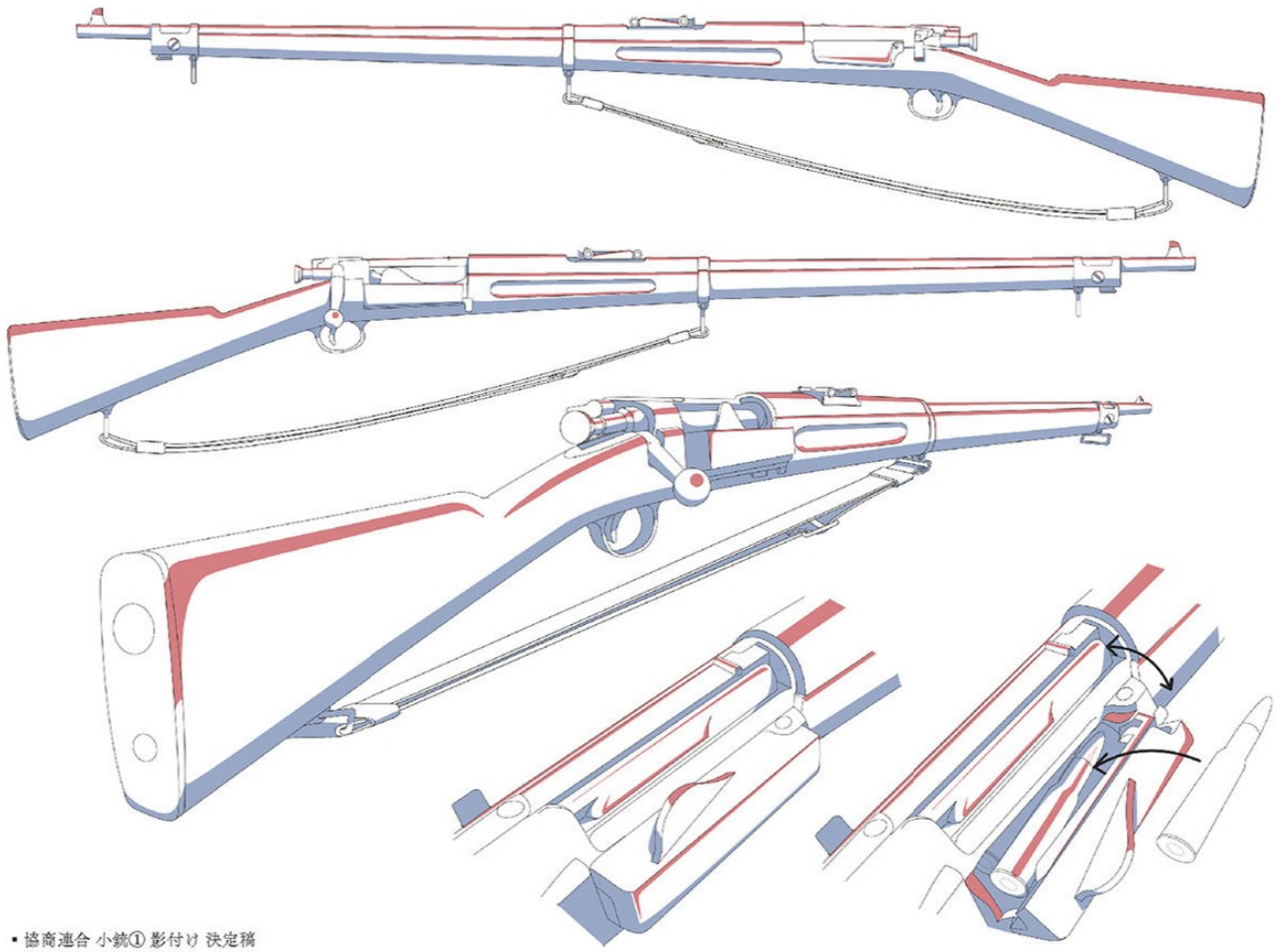
・協商連合・連合王国 魔導半自動小銃① 影付け 決定稿改 ［作画］Aki Production



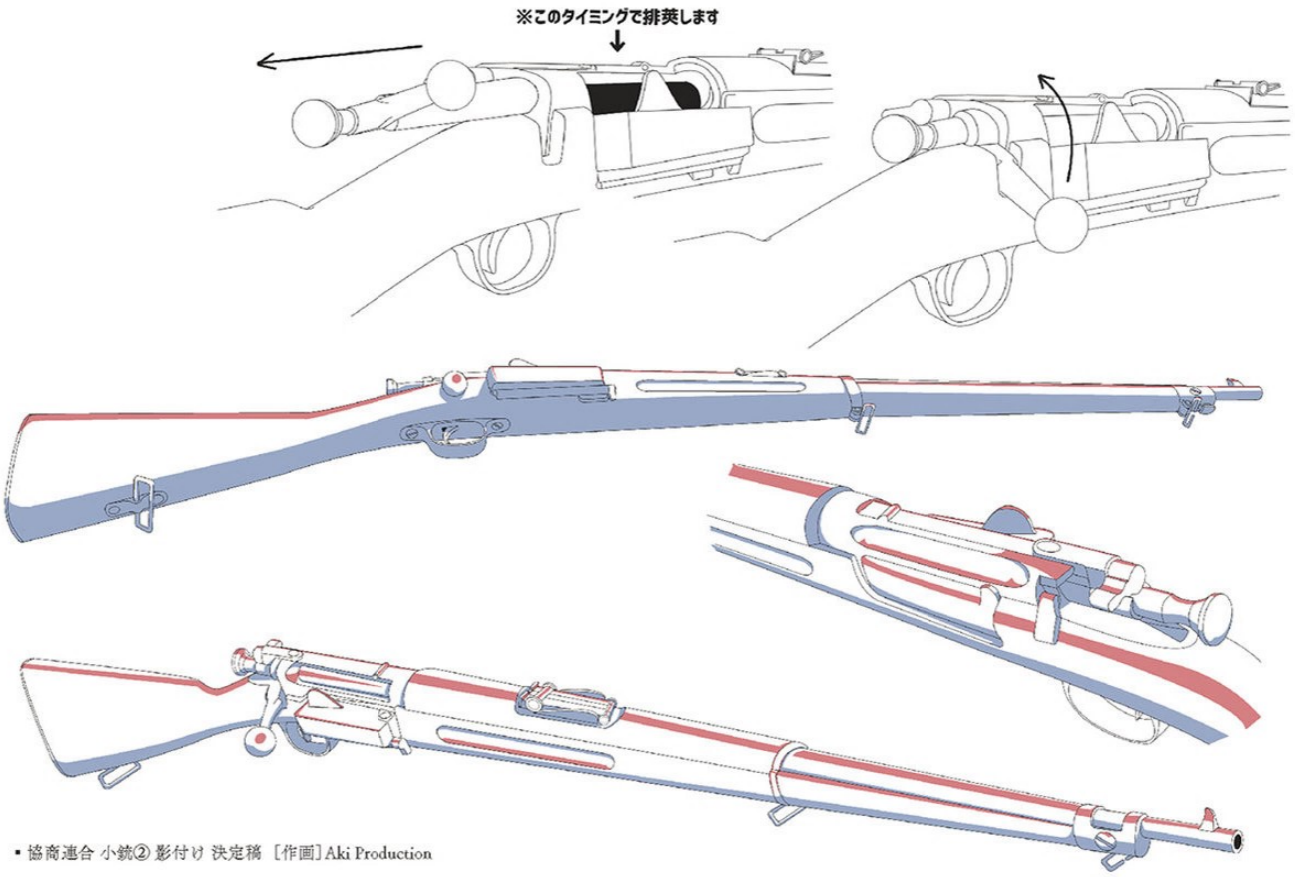
▪ 協商連合・連合王国 魔導半自動小銃②
影付け 決定稿改
［作画］Aki Production



▪ 協商連合軍 魔導具 影付け 決定稿 ［作画］江畑諒真

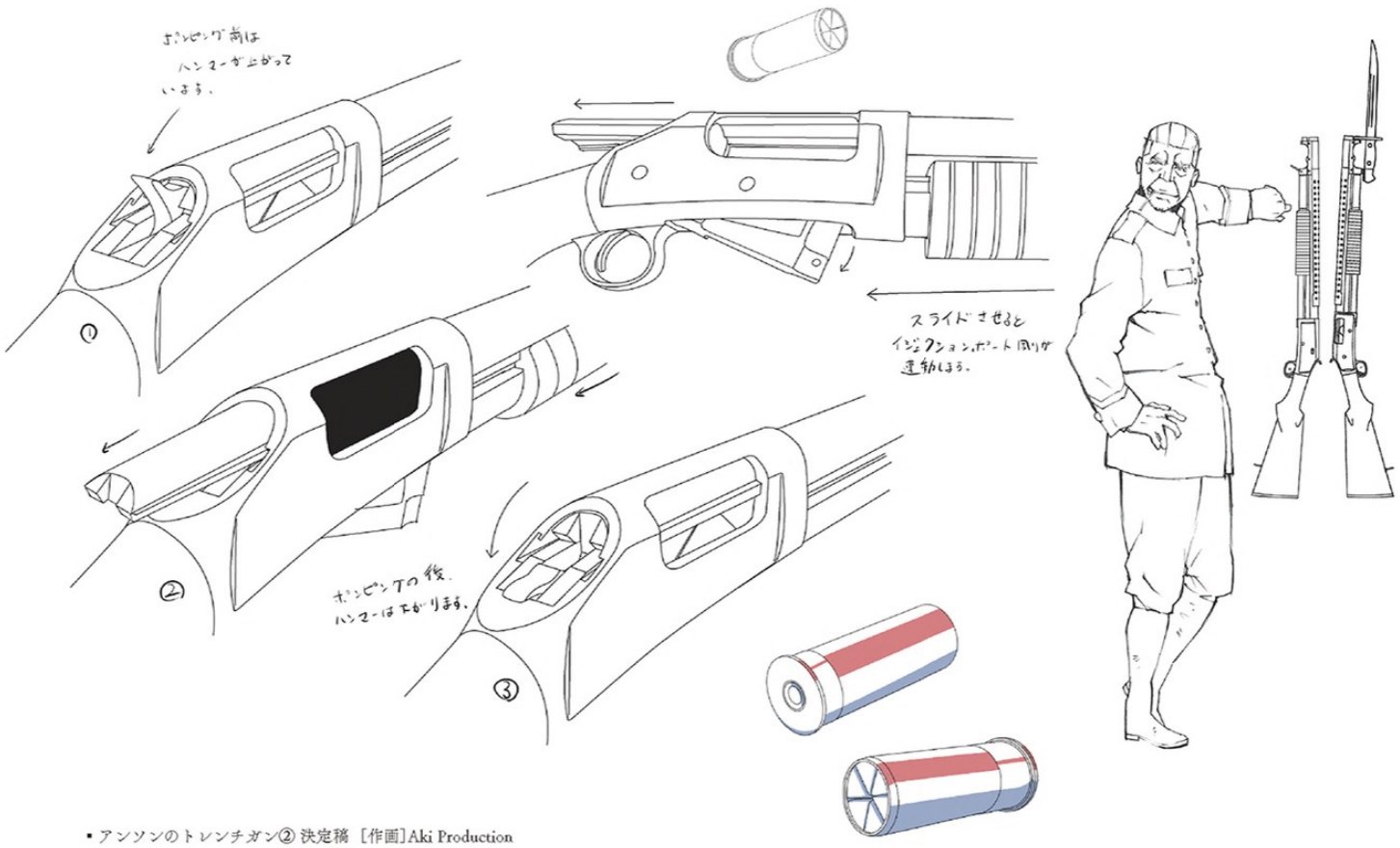


▪ 協商連合 小銃① 影付け 決定稿

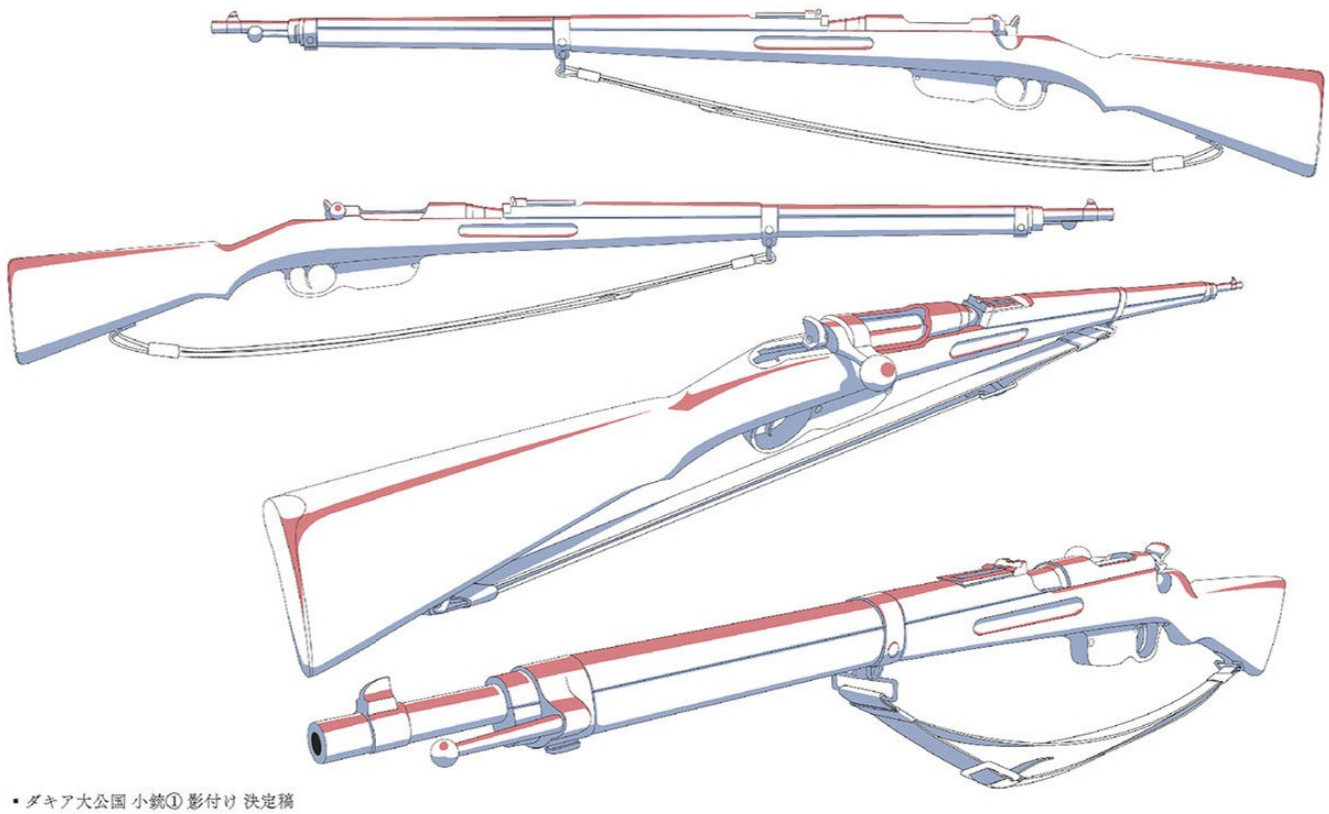


▪ 協商連合 小銃② 影付け 決定稿 ［作画］Aki Production

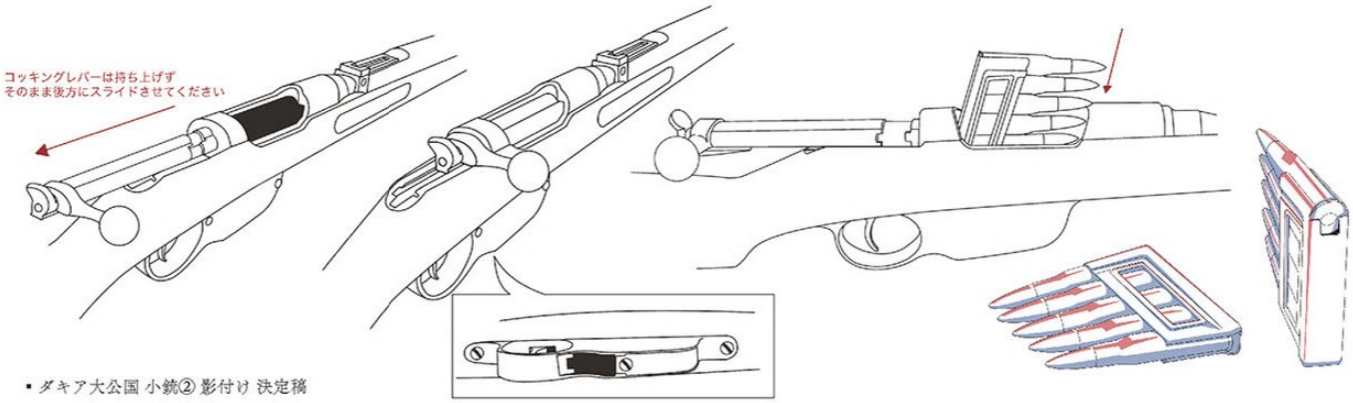
▪アンソンのトレンチガン 銃剣Ver 色見本 決定稿
［作画］Aki Production ［色彩］中村千穂



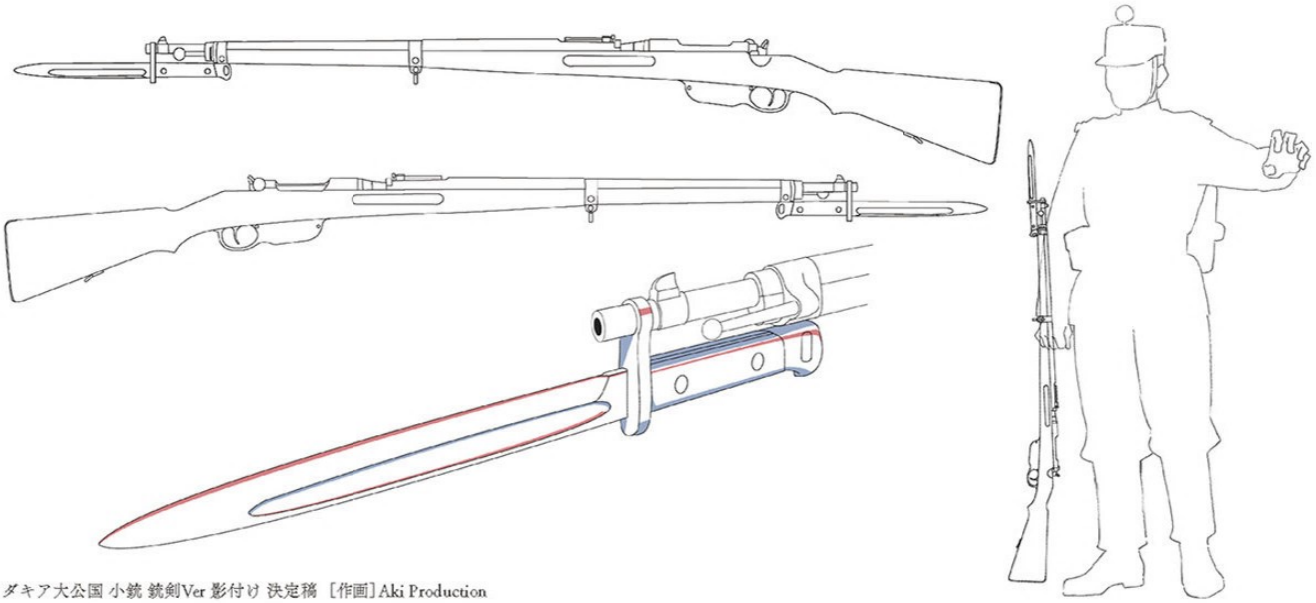
▪アンソンのトレンチガン② 決定稿 ［作画］Aki Production



▪ ダキア大公国 小銃① 影付け 決定稿

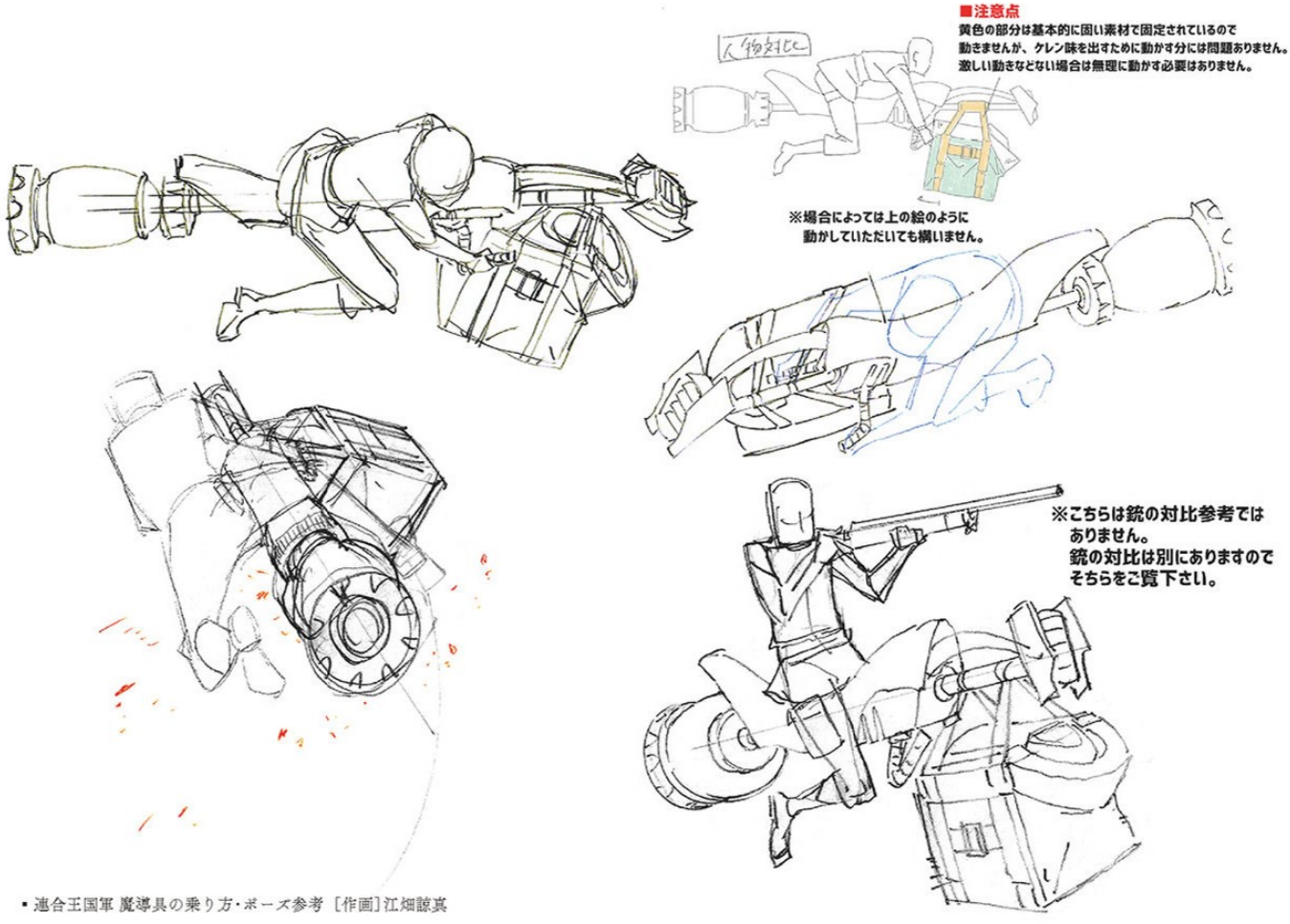


▪ ダキア大公国 小銃② 影付け 決定稿



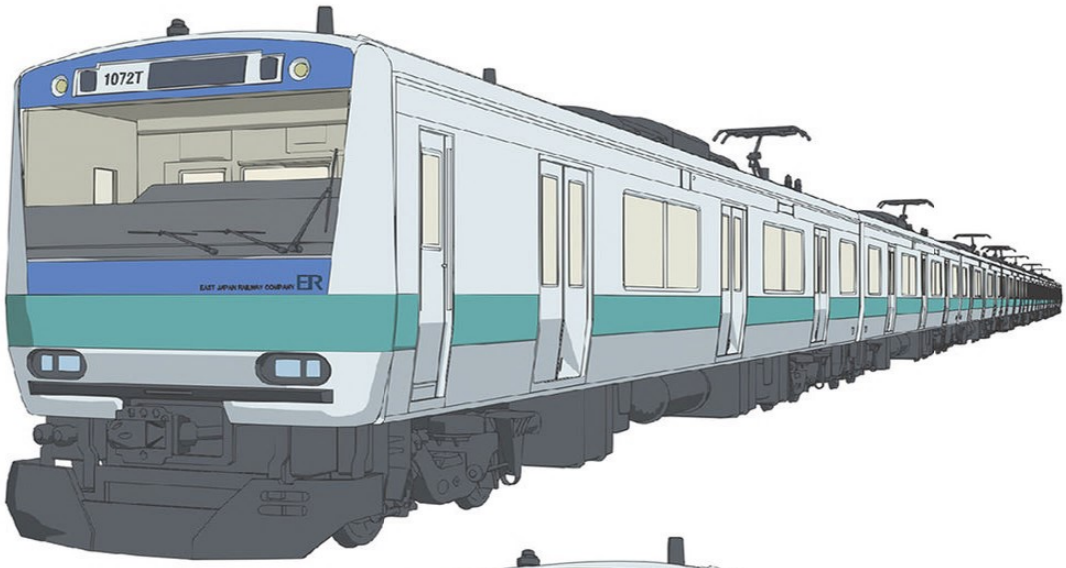
▪ ダキア大公国 小銃 銃剣Ver 影付け 決定稿 ［作画］Aki Production

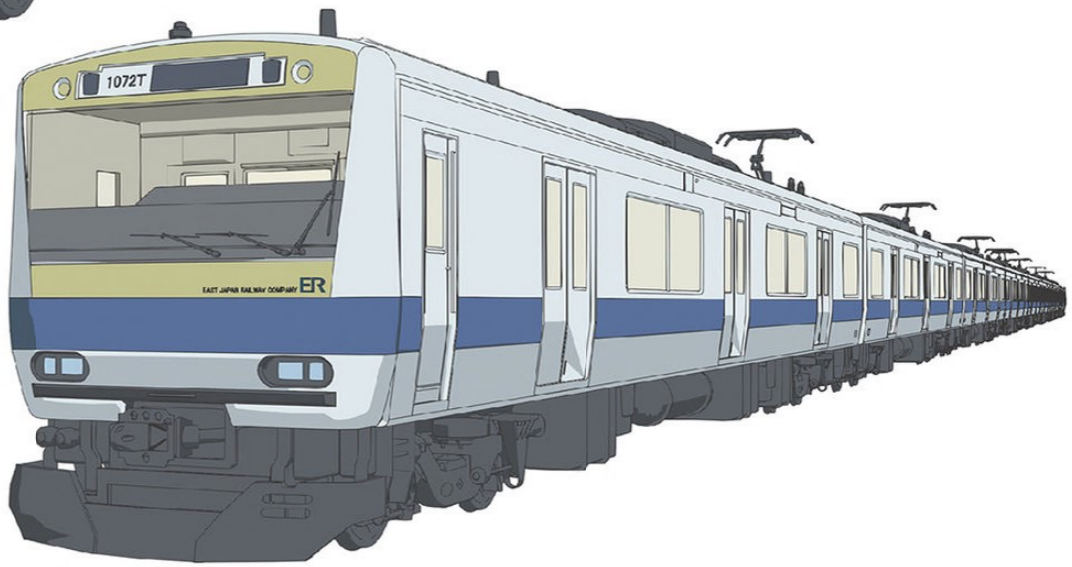
▪ 連合王国軍 魔導具 色見本 決定稿 ［作画］江畑諒真 ［色彩］中村千穂



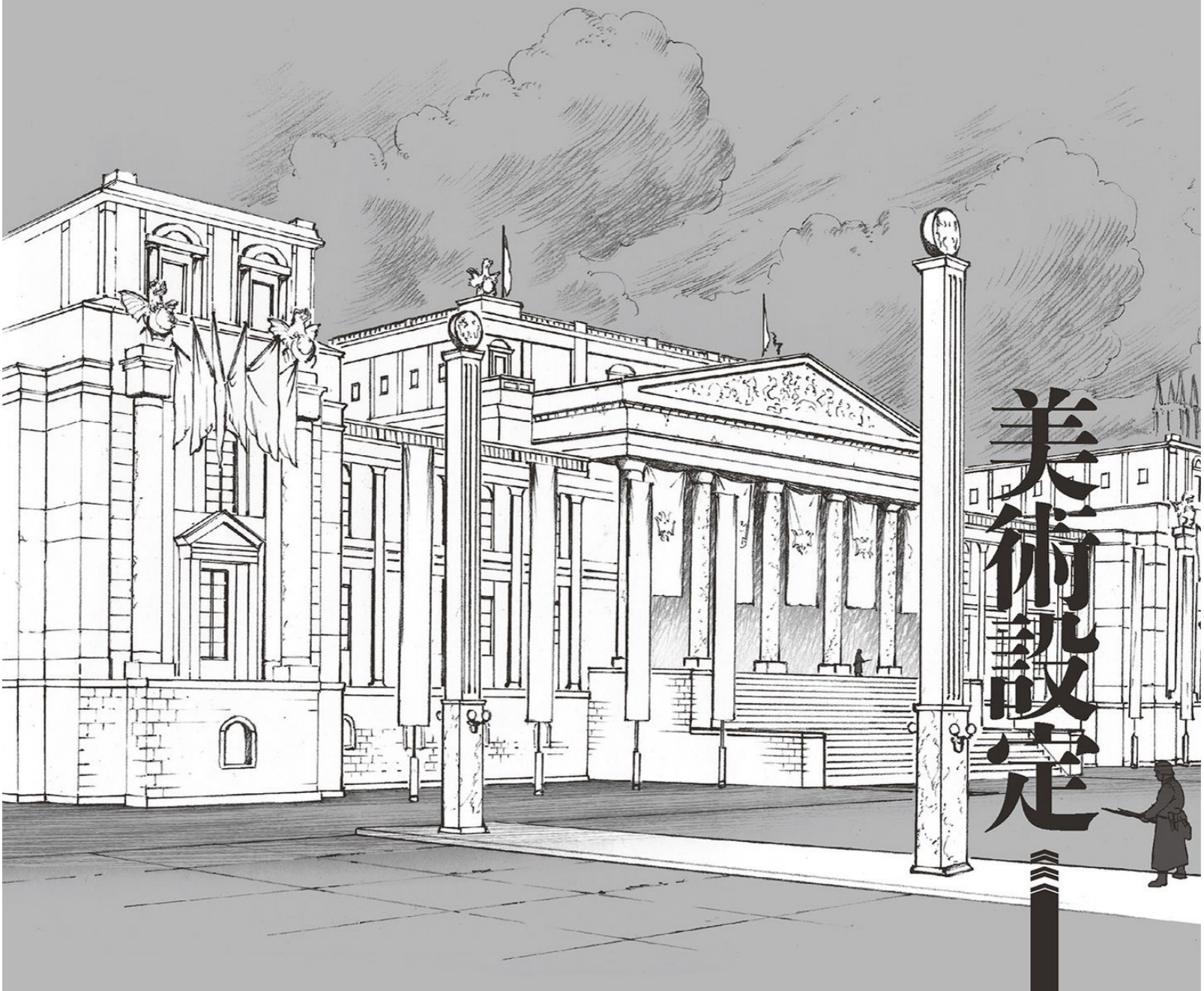
▪ 連合王国軍 魔導具の乗り方・ポーズ参考 ［作画］江畑諒真

▪ 連合王国軍 演算宝珠 決定稿改 [作画] 谷口宏美

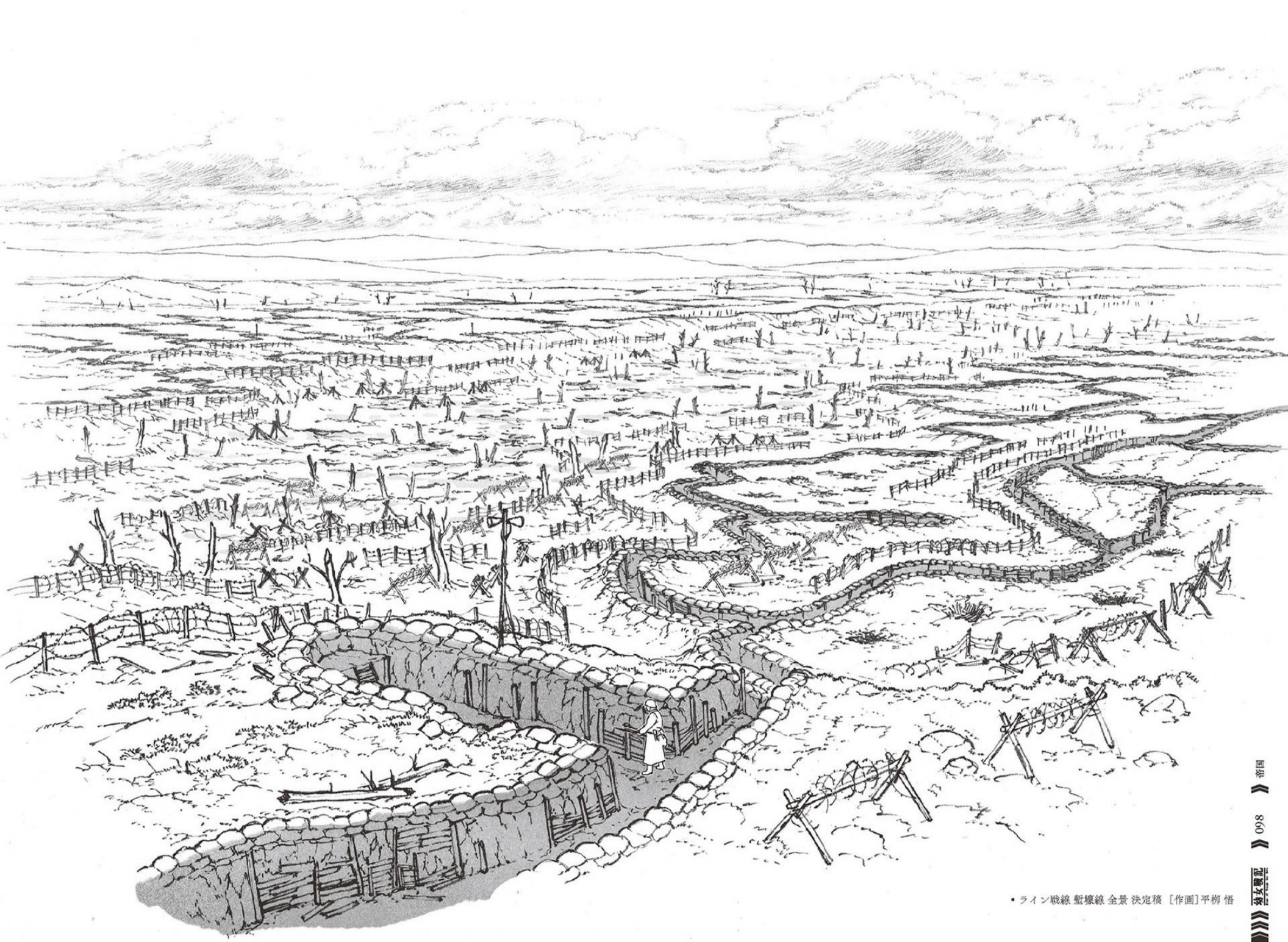




▪ 電車 決定稿 [CG] chiptune

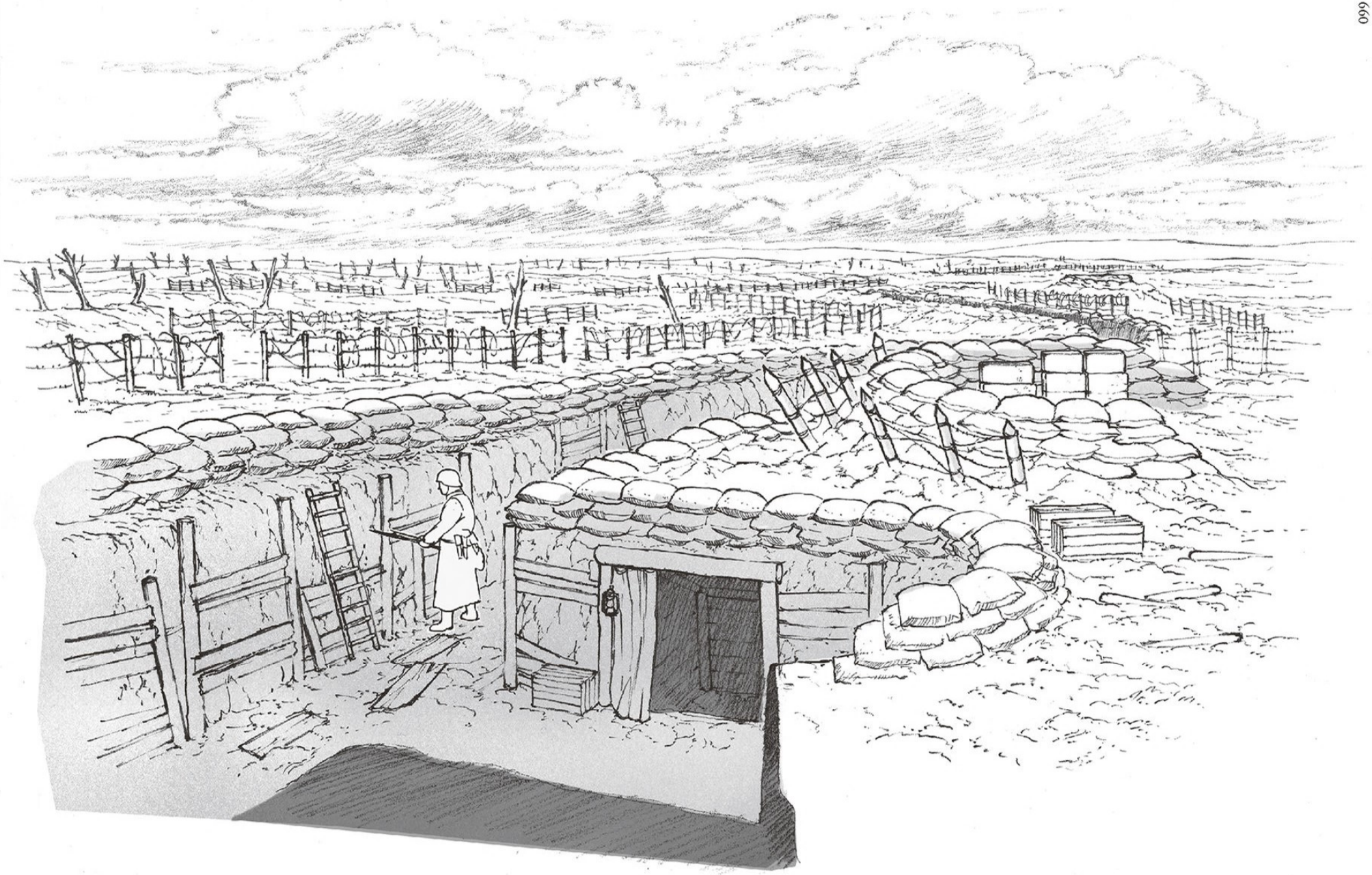


美術設定

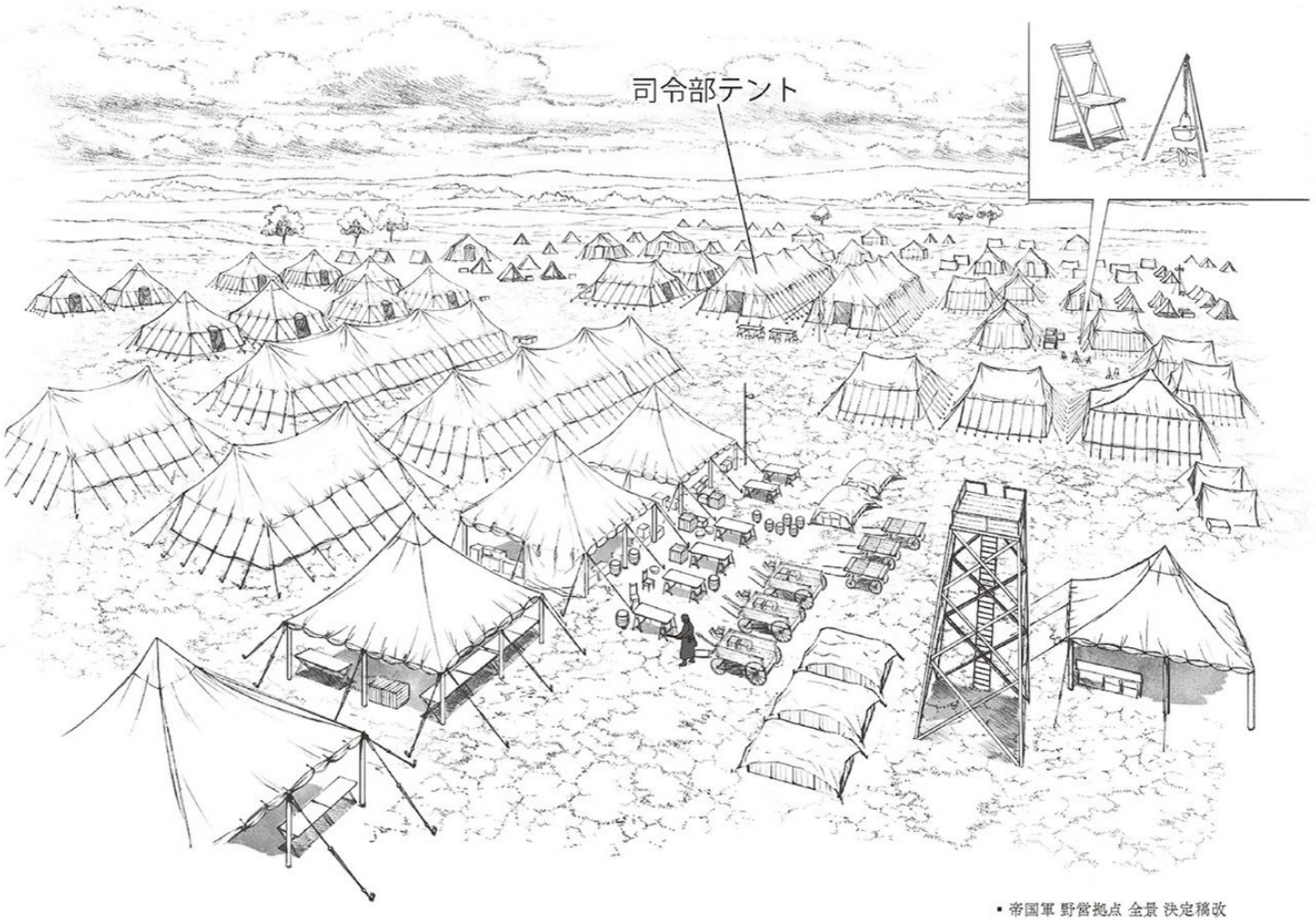


▪ ライン戦線 塹壕線 全景 決定稿 ［作画］平柳 悟

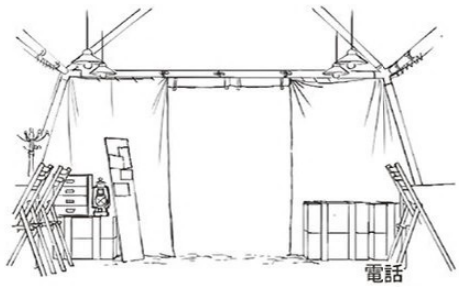
キャラクター設定 プロダクトデザイン 美術設定 スタッフ座談会 美術ボード

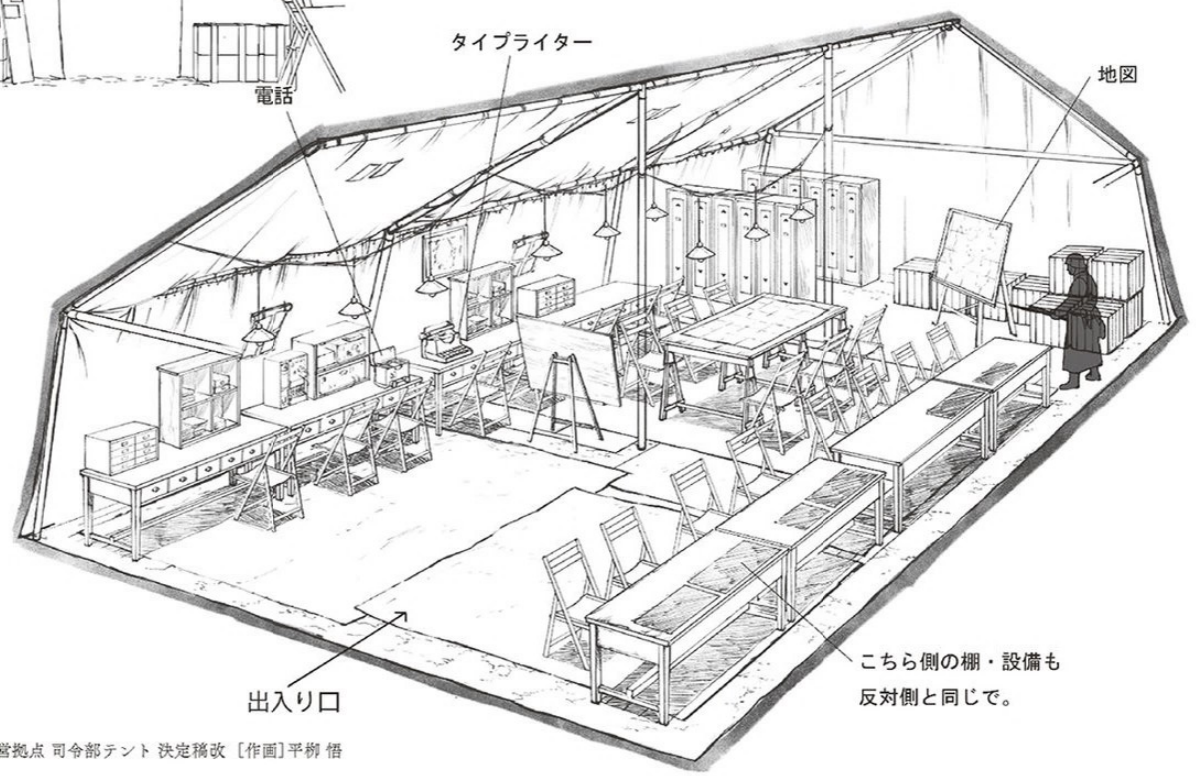


▪ ライン戦線 塹壕線 UPディテール 決定稿 ［作画］平柳 悟



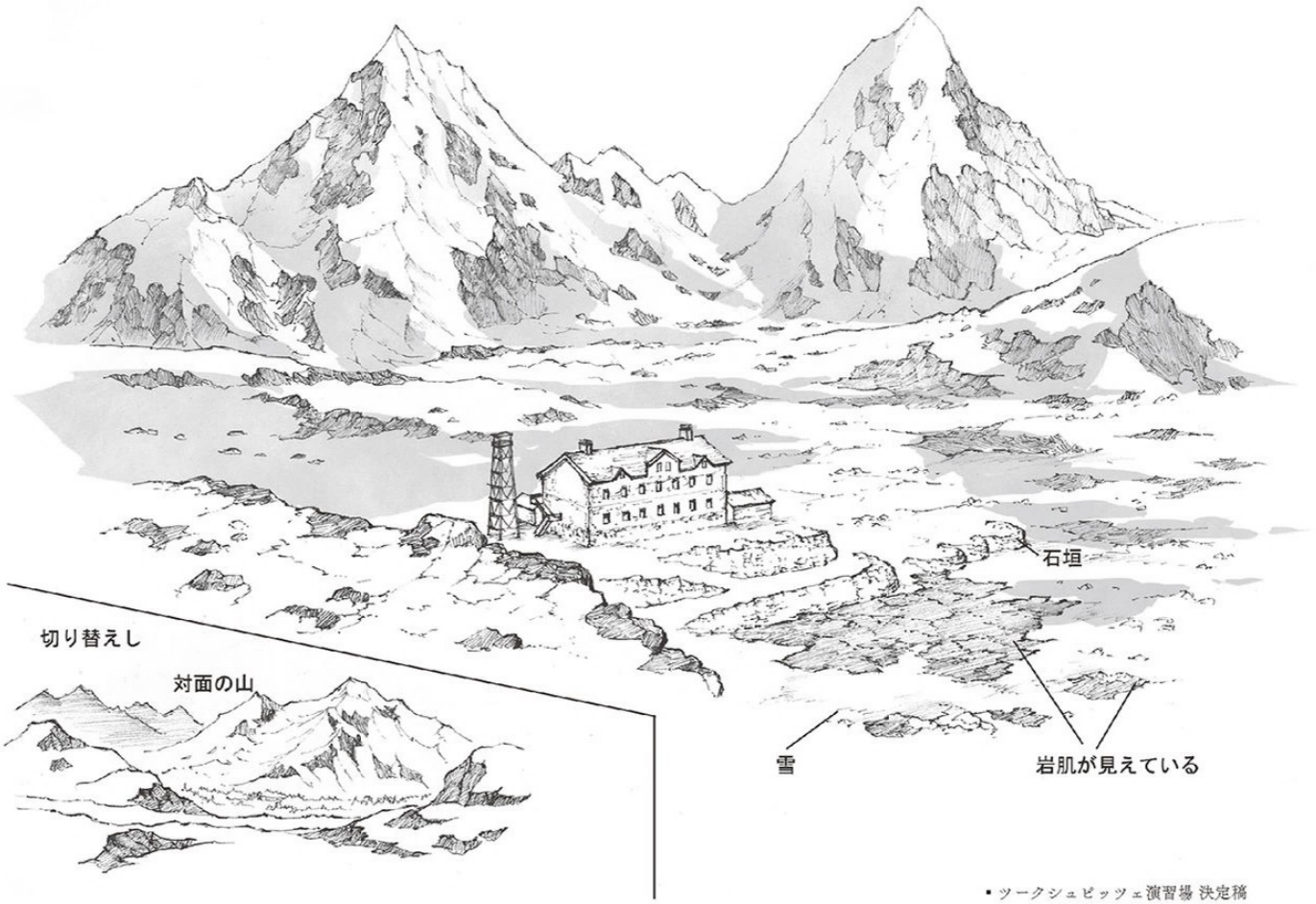
▪ 帝国軍 野営拠点 全景 決定稿改





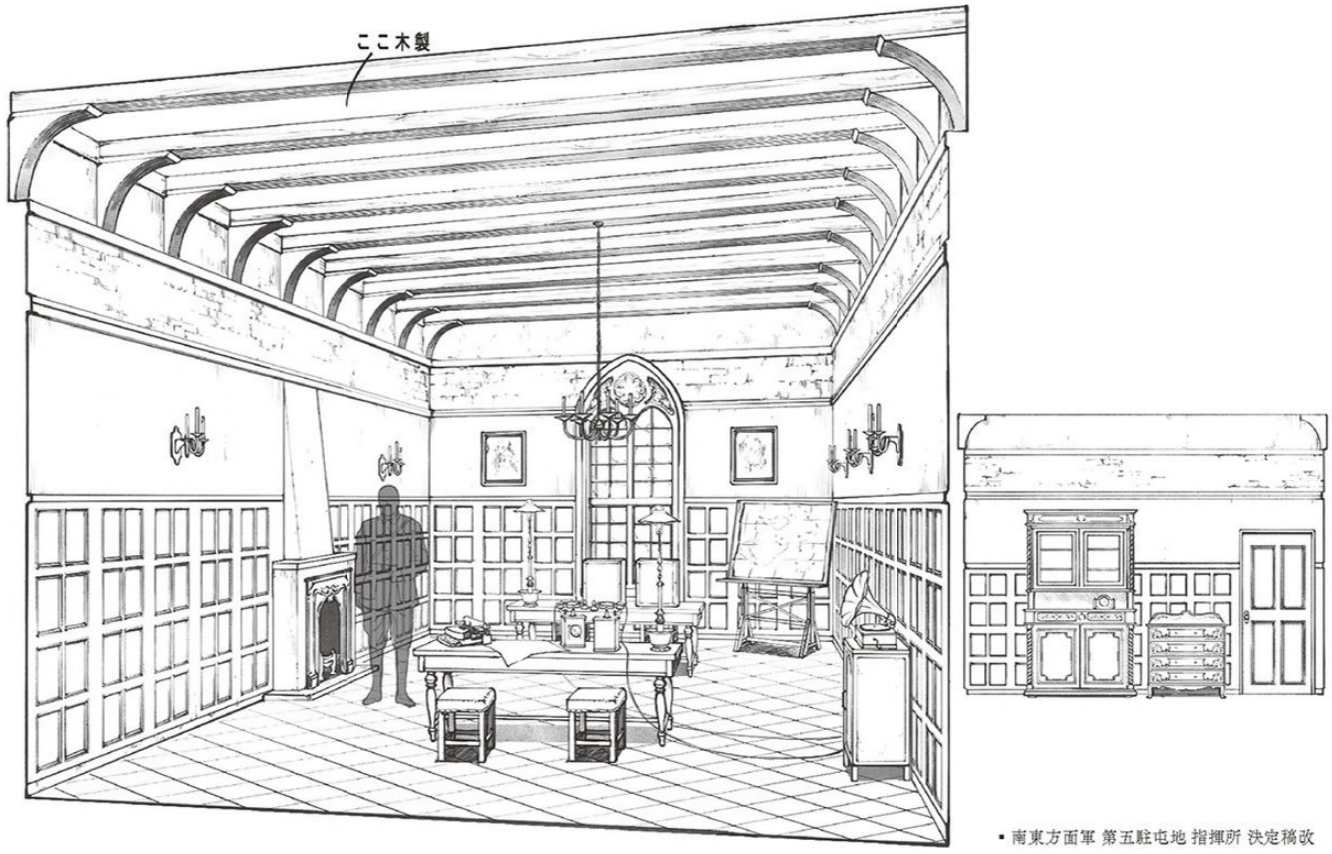
▪ 帝国軍 野営拠点 司令部テント 決定稿改 [作画]平柳 悟

▪ 北方驻屯地 全景 決定稿 ［作画］平柳 悟

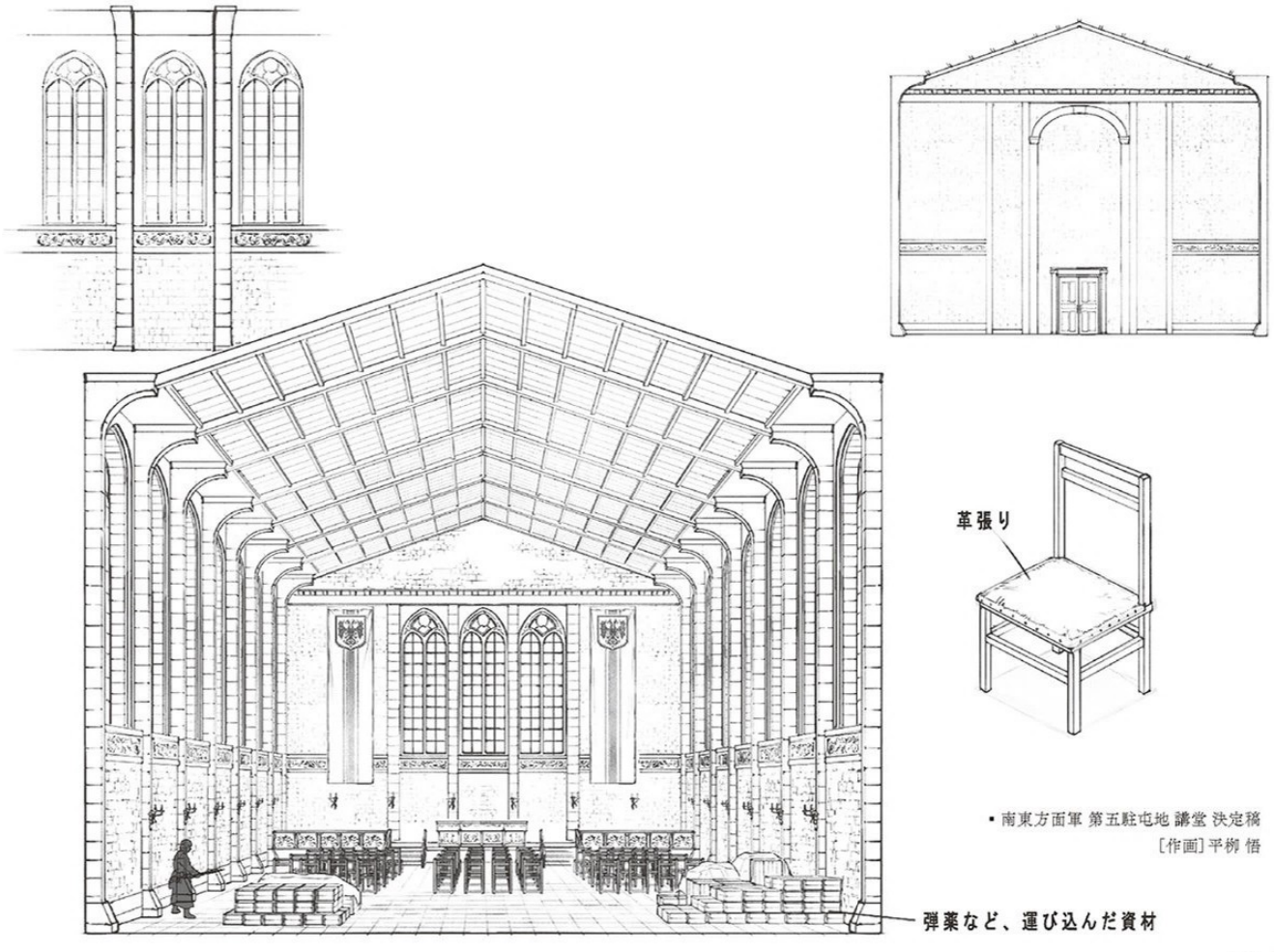


▪ツークシュピッツェ演習場 決定稿

▪南東方面軍 第五駐屯地 全景 決定稿 ［作画］平柳 悟

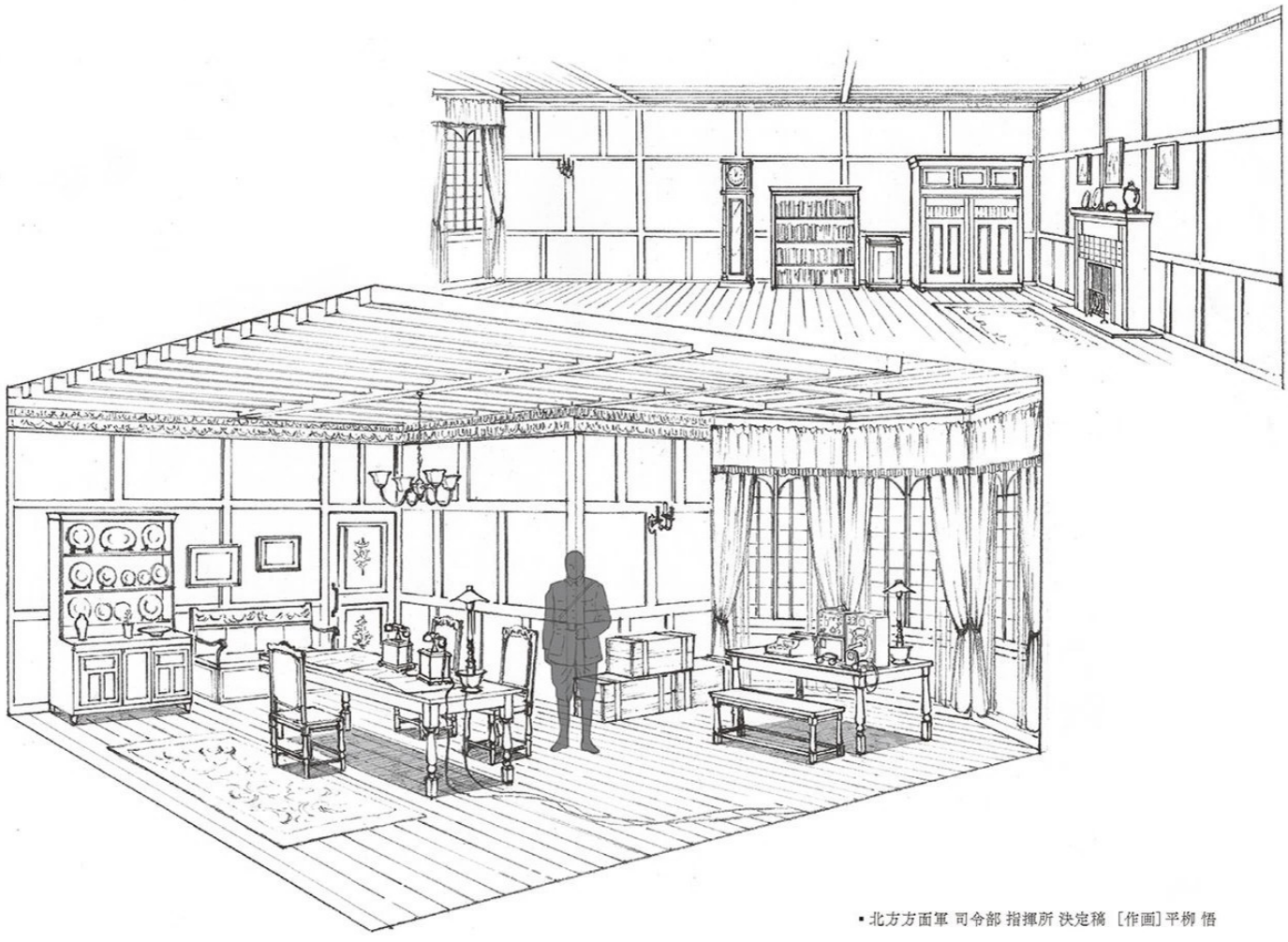


▪南東方面軍 第五駐屯地 指揮所 決定稿改

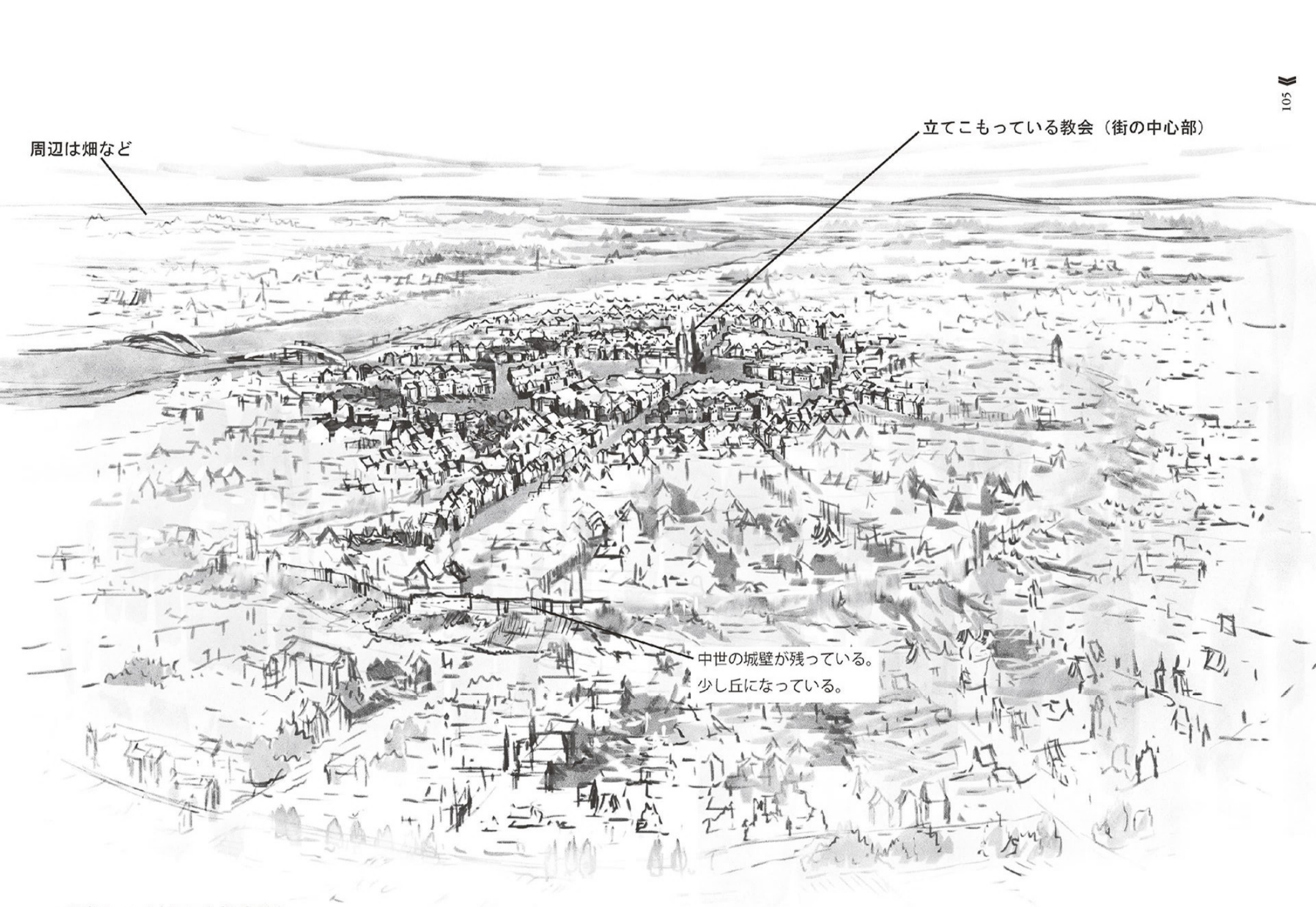


▪南東方面軍 第五駐屯地 講堂 決定稿
[作画]平柳 悟

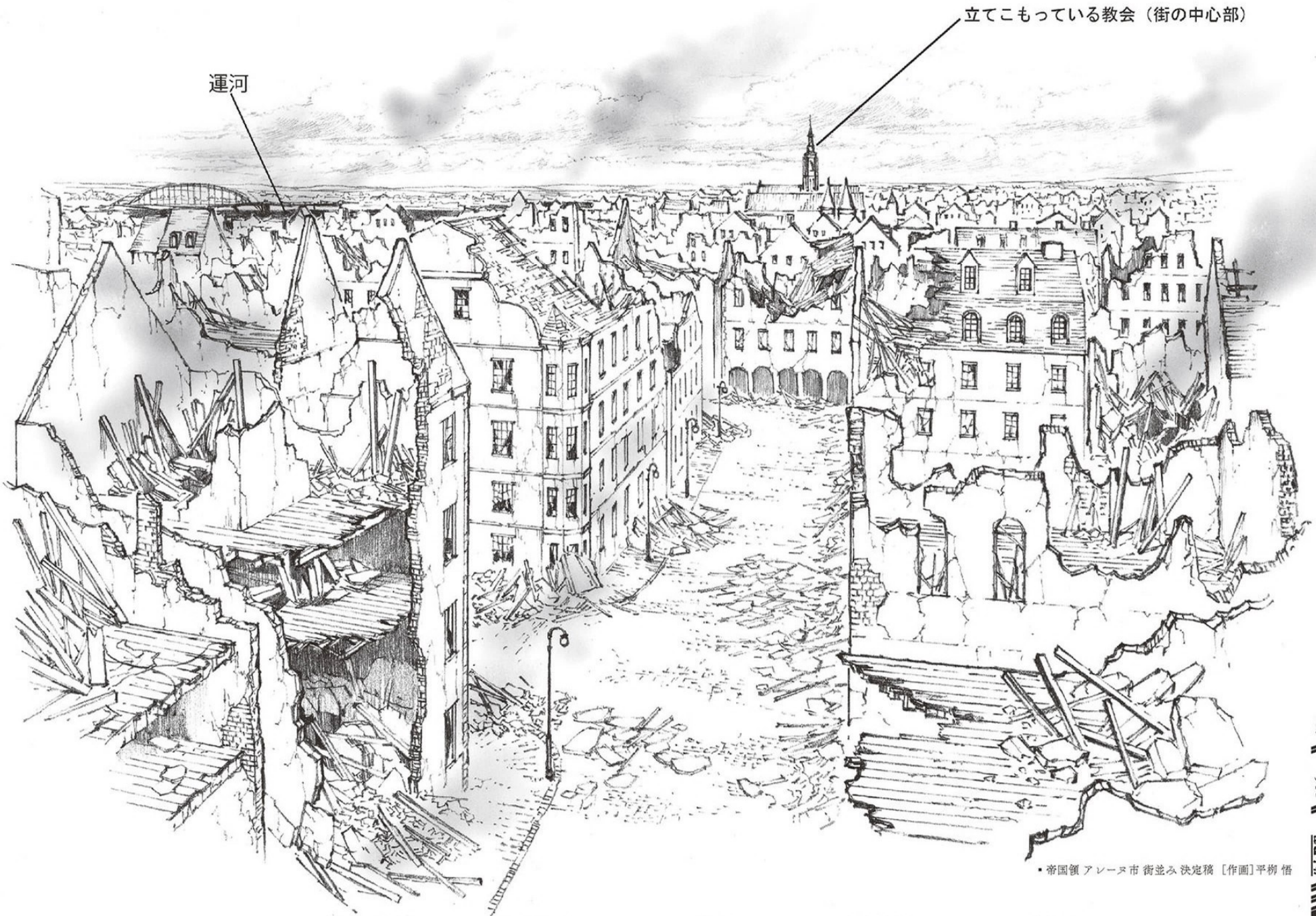
▪北方方面軍 司令部 外観 決定稿



▪北方方面軍 司令部 指揮所 決定稿 ［作画］平柳 悟



▪ 帝国領 アレーヌ市 全景 ラフ改［作画］平栁 悟



▪帝国領 アレーヌ市 街並み 決定稿 ［作画］平柳 悟

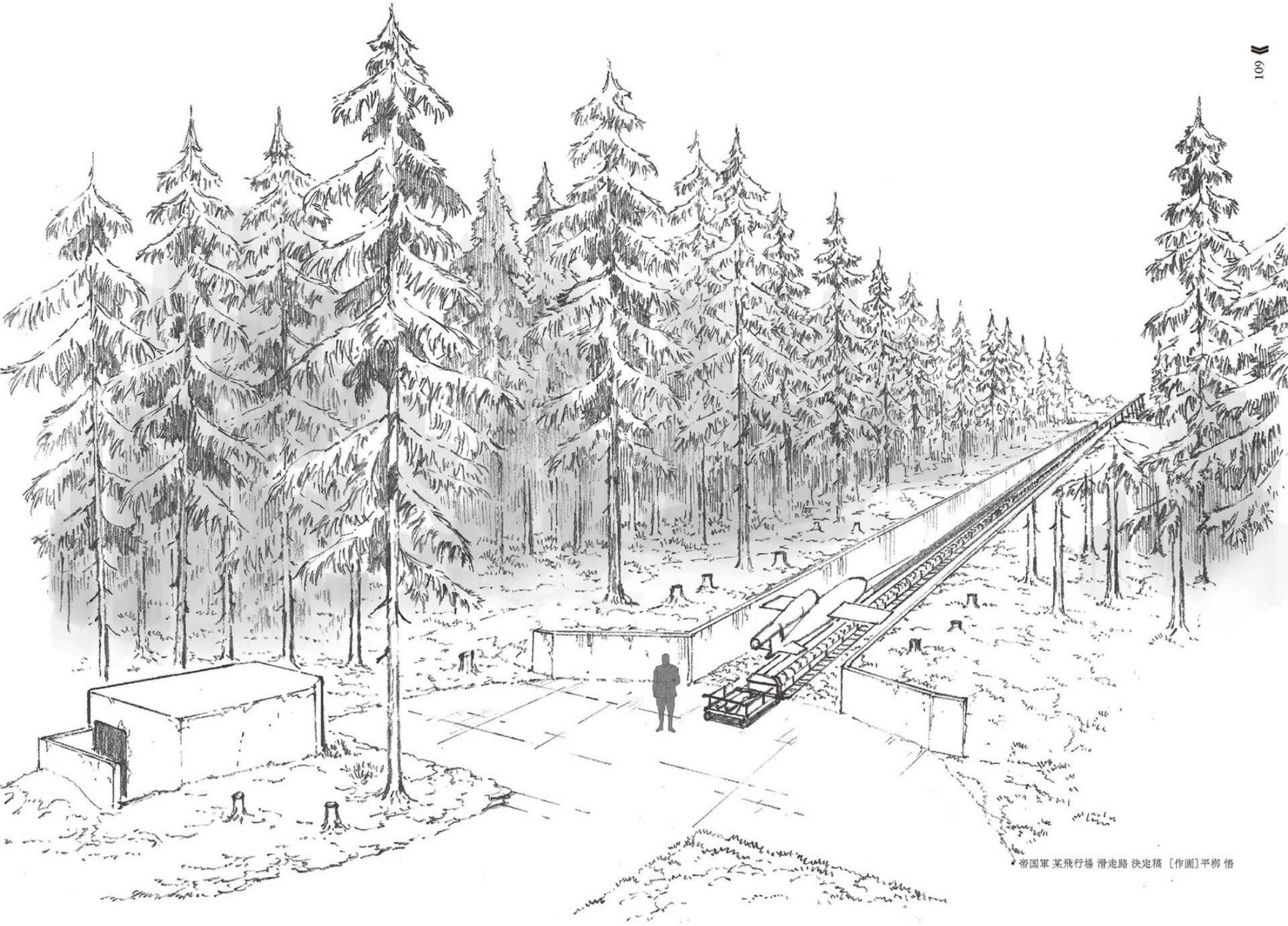
キャラクター設定 プロップデザイン 美術設定 スタッフ座談会 美術ボード

出入り口

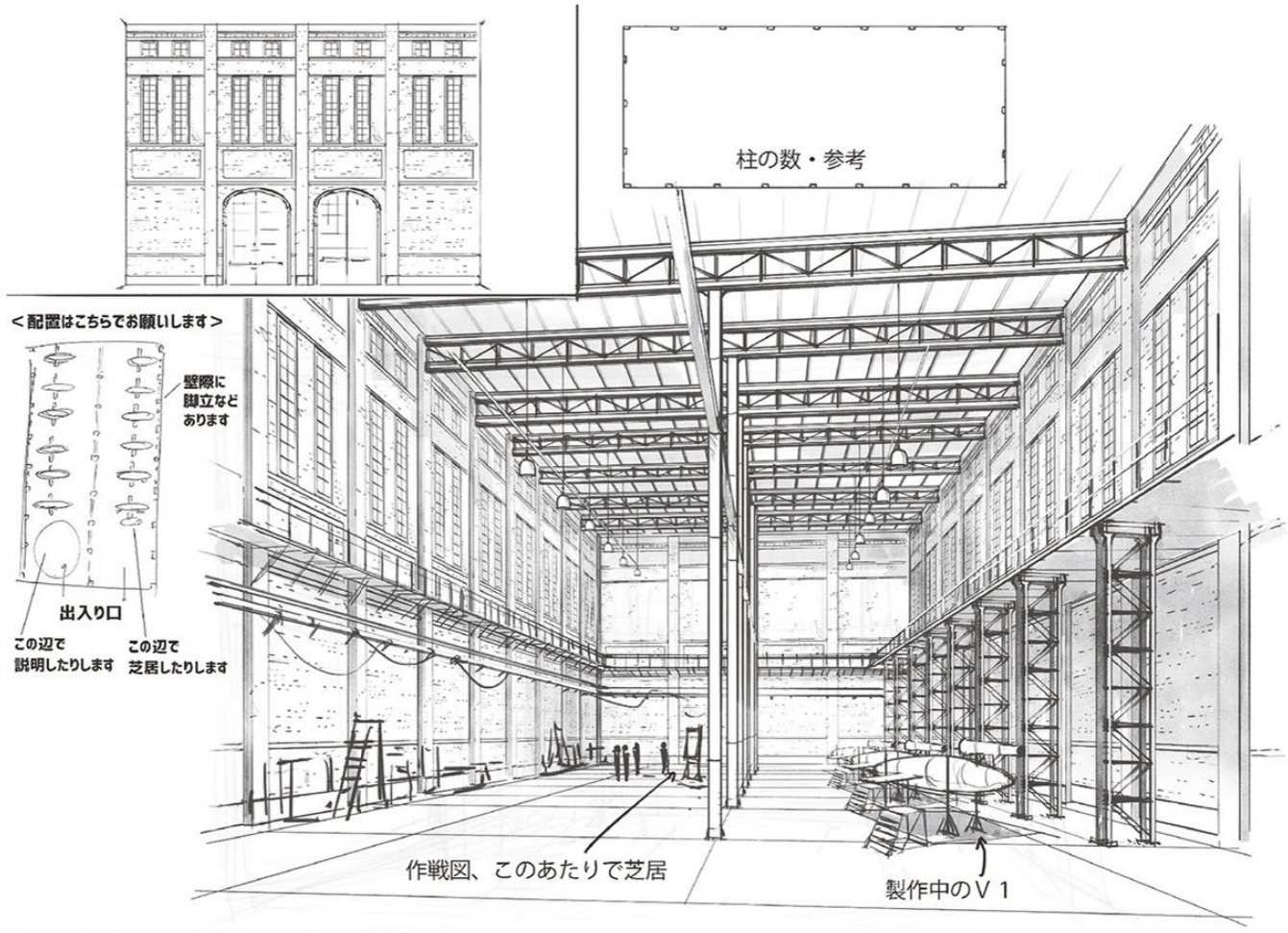
家具などで作られたバリケード

▪帝国領 アレーヌ市 教会 外観 決定稿 [作画]平柳 悟

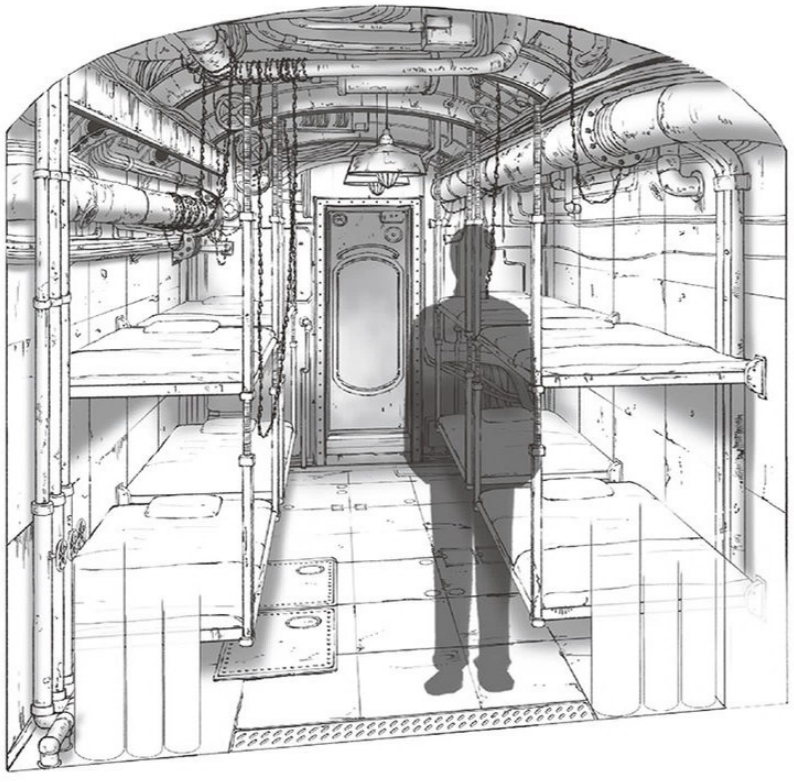
▪ 帝国軍 某飛行場 建物全景 決定稿 ［作画］平柳 悟

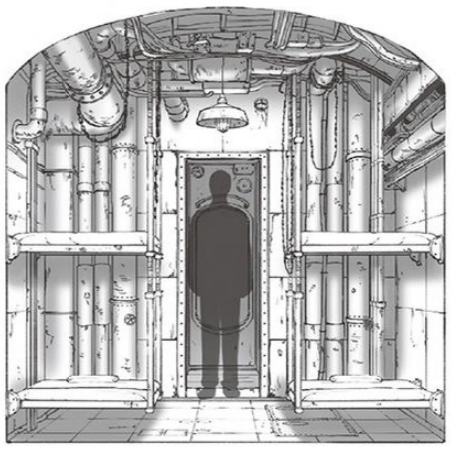


帝国軍 某飛行場 滑走路 決定稿 ［作画］平柳 悟

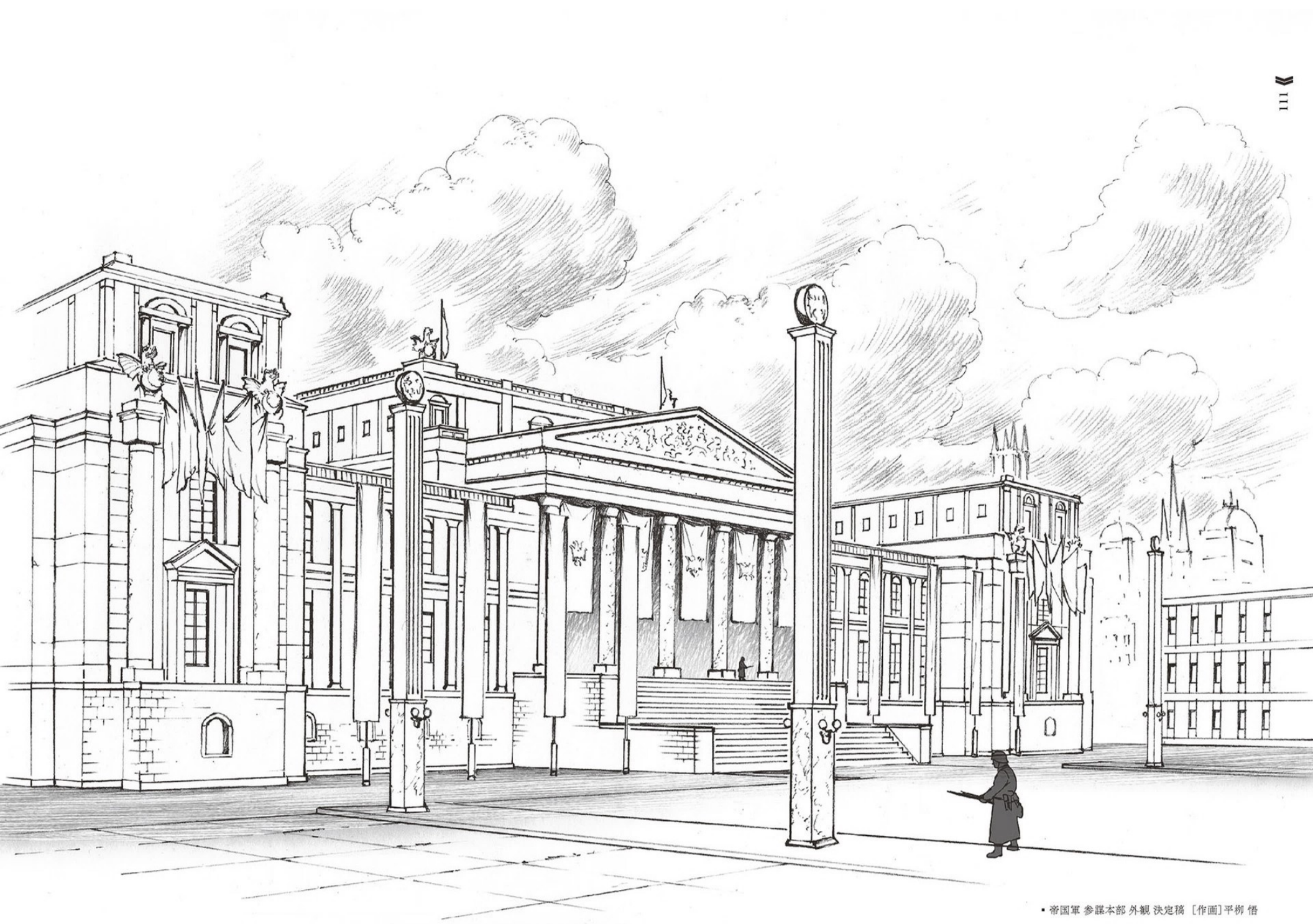


▪帝国軍 某飛行場 工廠内 ラフ ［作画］平柳 悟

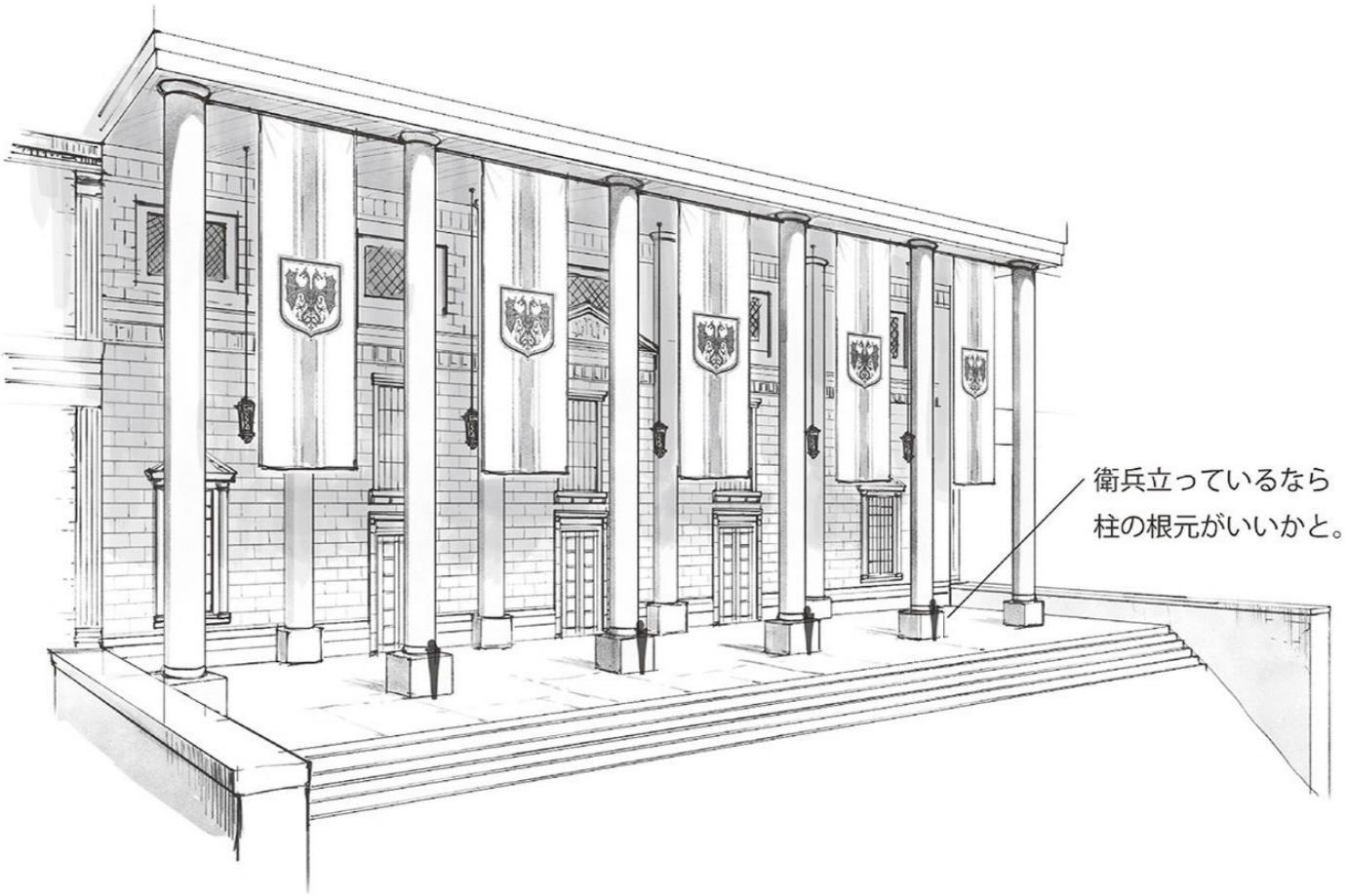




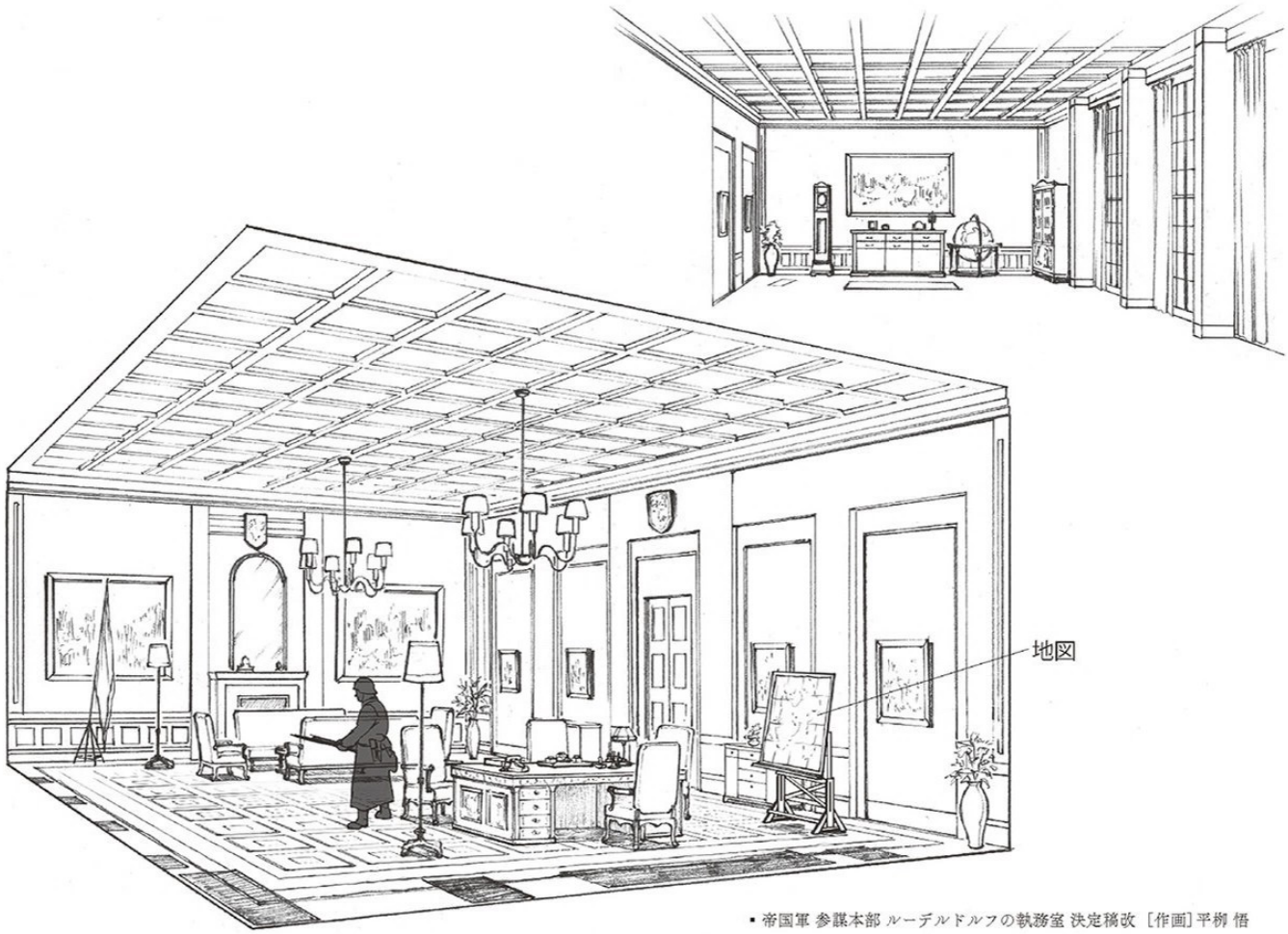
▪帝国軍 潜水艦 寝台 決定稿改2 ［作画］上田瑞香



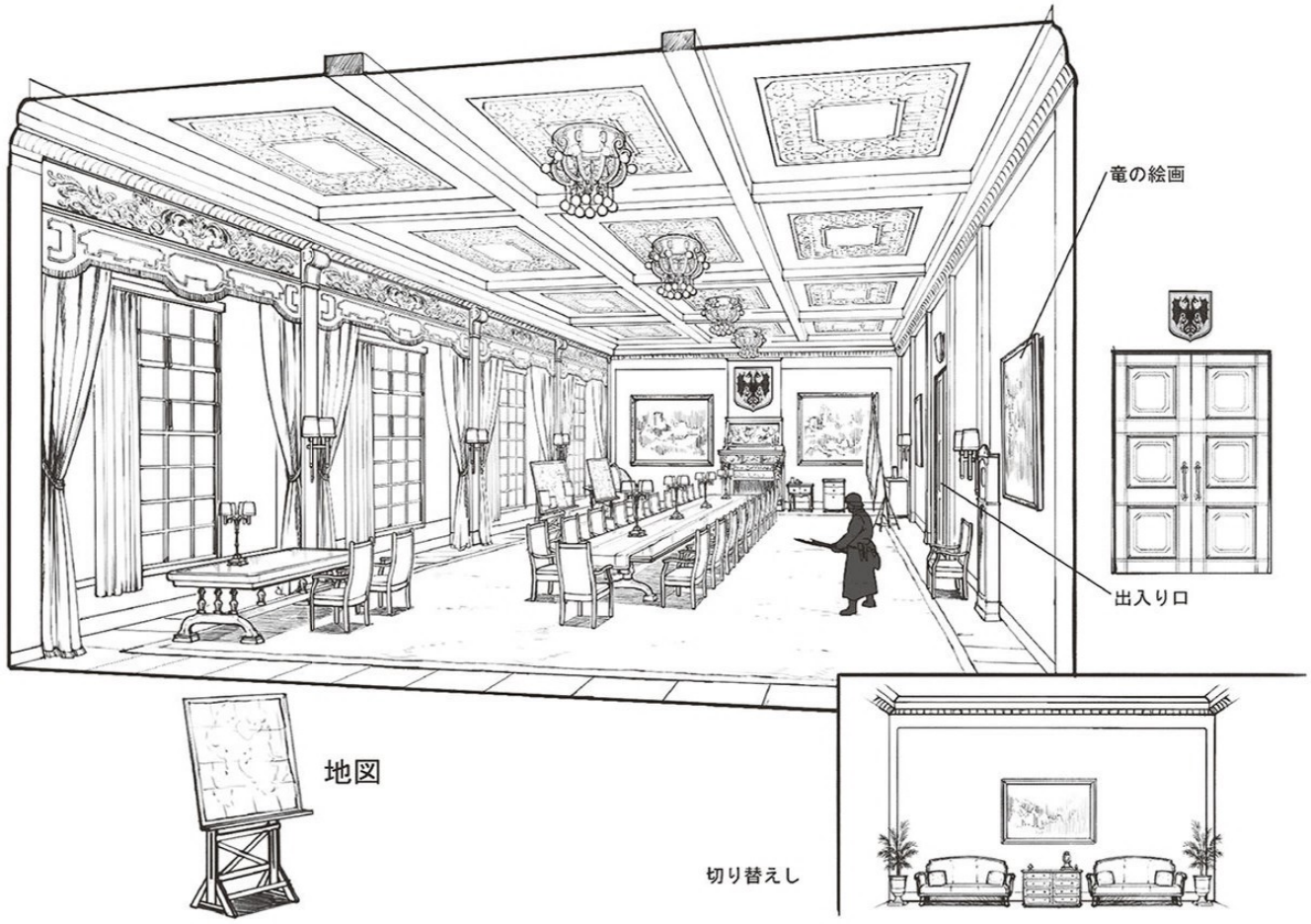
▪ 帝国軍 参謀本部 外観 決定稿 ［作画］平柳 悟



▪ 帝国軍 参謀本部 外観 入り口付近 決定稿

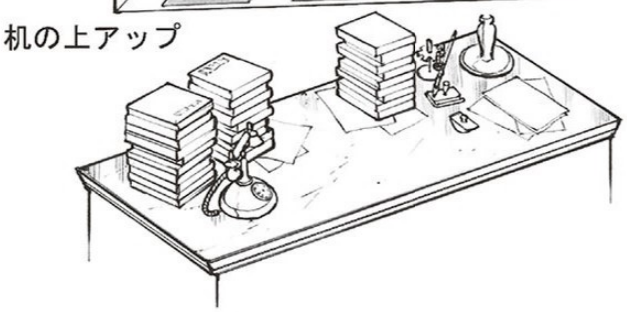


▪ 帝国軍 参謀本部 ルーデルドルフの執務室 決定稿改 ［作画］平柳 悟

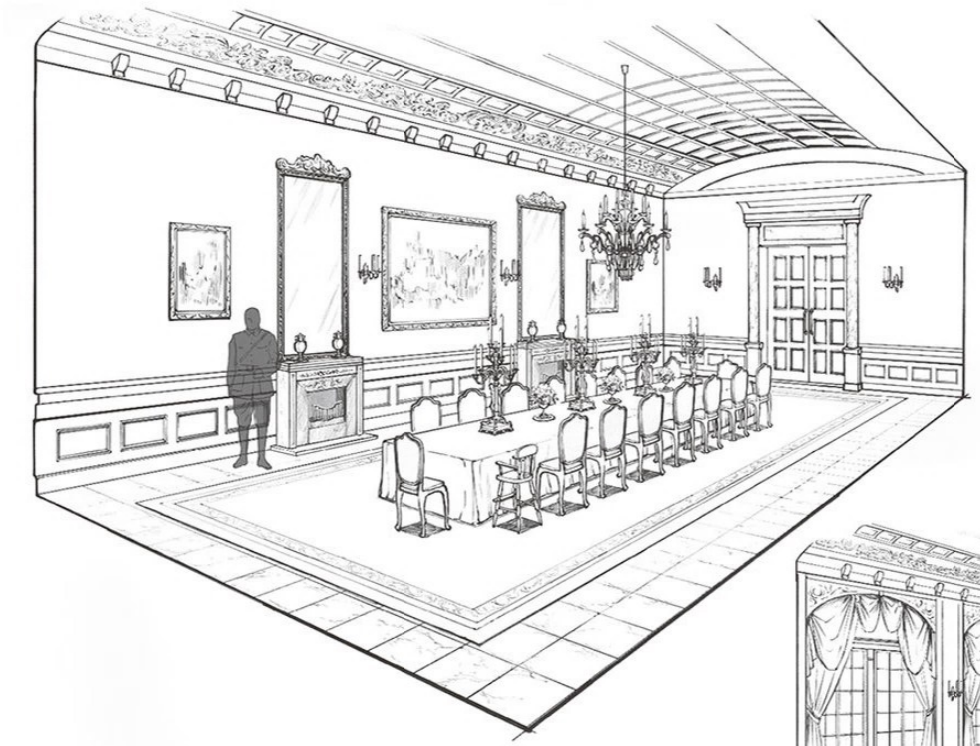


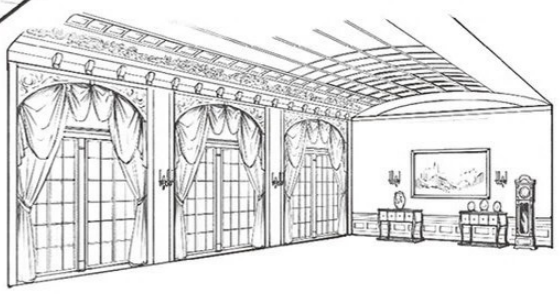
▪ 帝国軍 参謀本部 会議室 決定稿改

▪ 帝国軍 参謀本部 廊下 決定稿改 〔作画〕平柳 悟

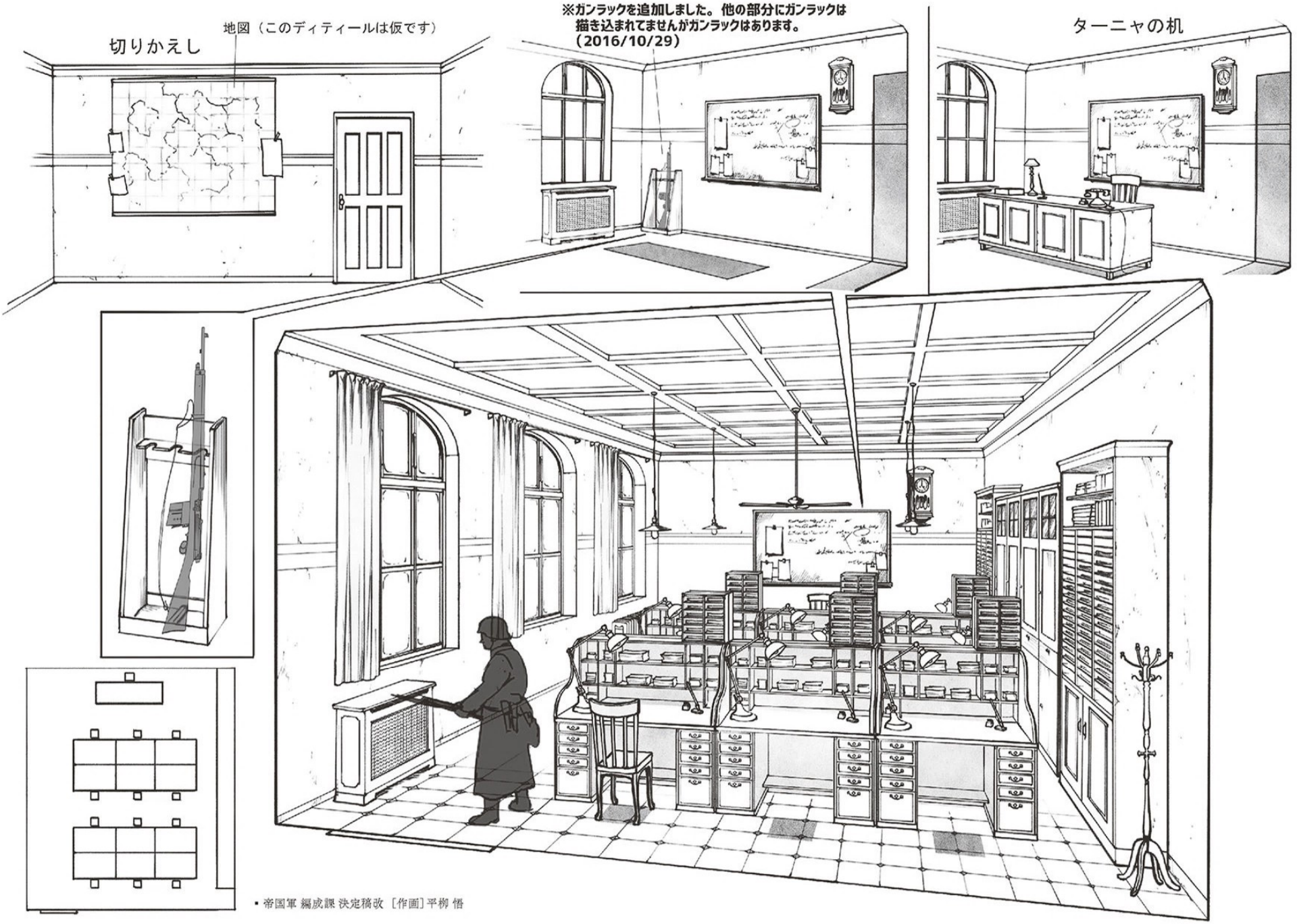


▪帝国軍 参謀本部 ゼートゥーアの戦務次長室 決定稿



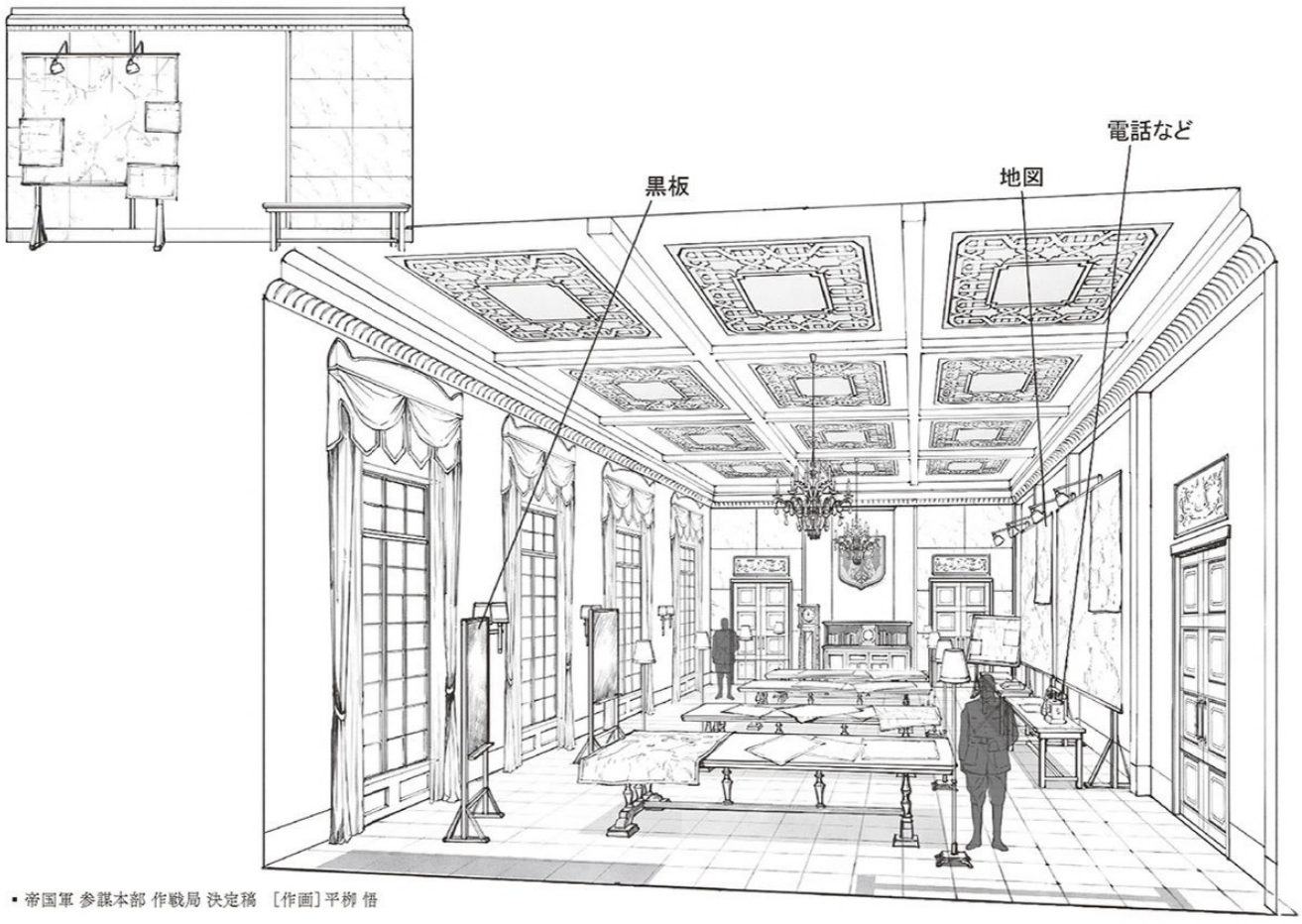


▪帝国軍 参謀本部 晩餐室 決定稿改［作画］平柳 悟



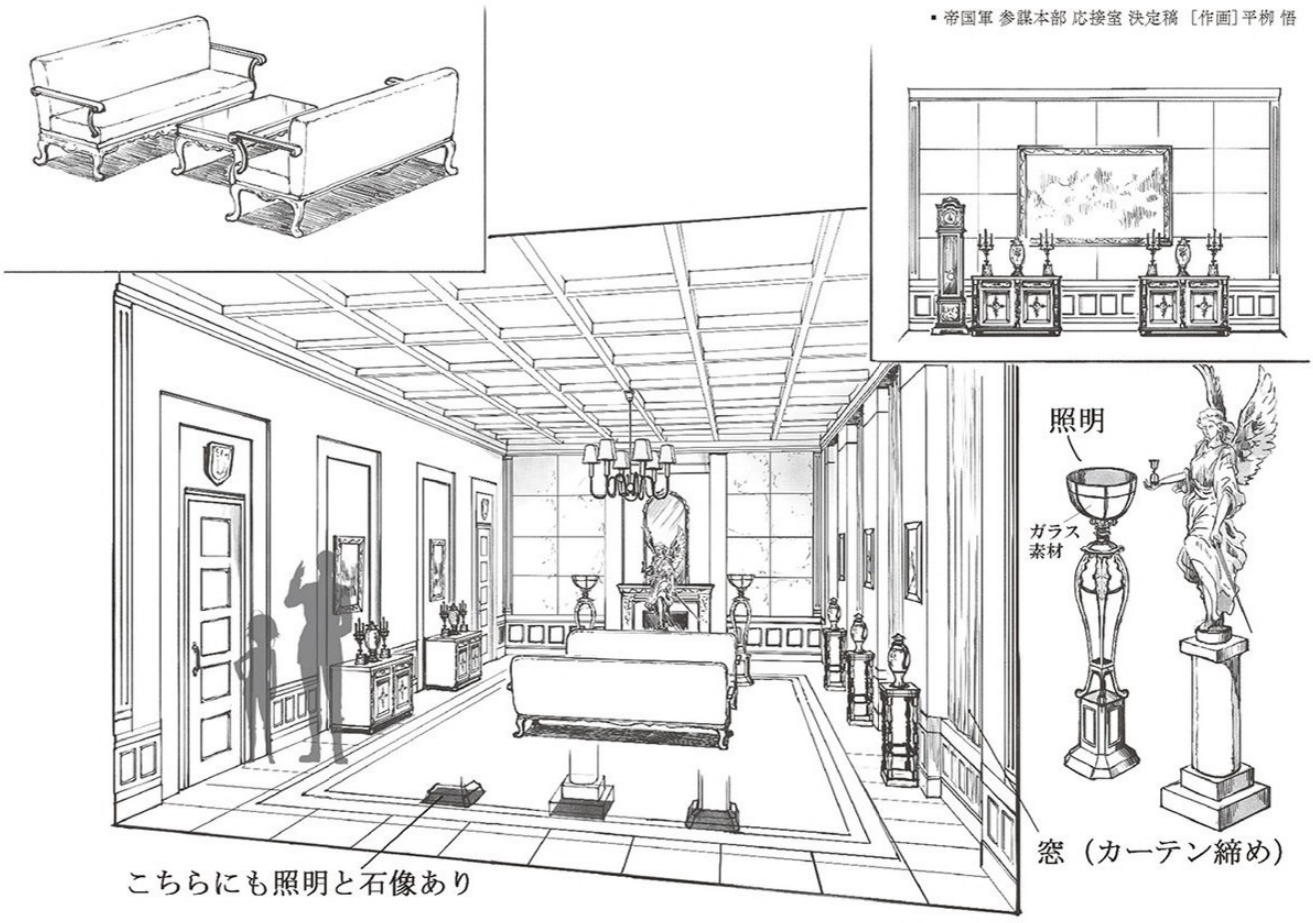
▪帝国軍 編成課 決定稿改［作画］平柳 悟

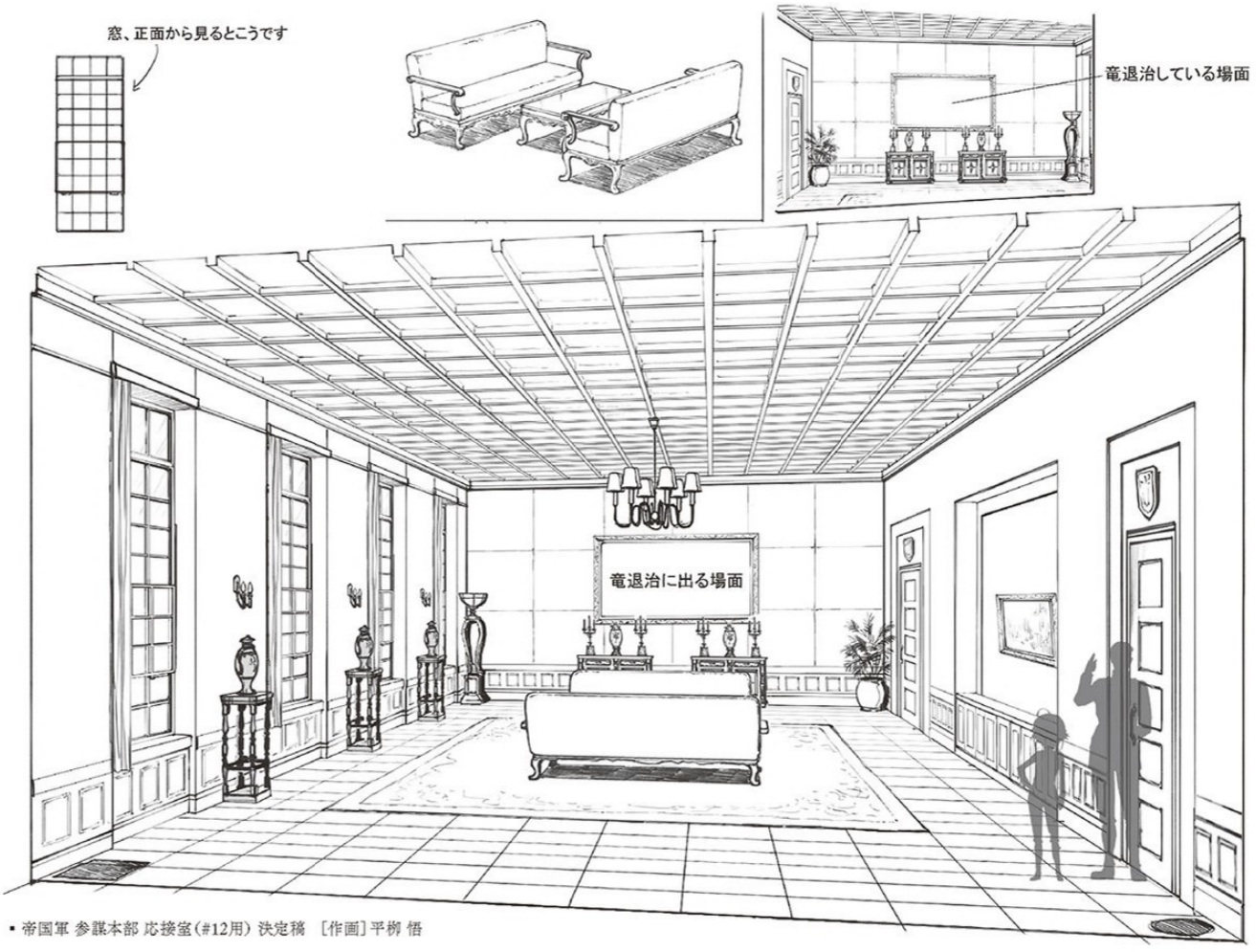
▪ 帝国軍 参謀本部外局 応接室 決定稿



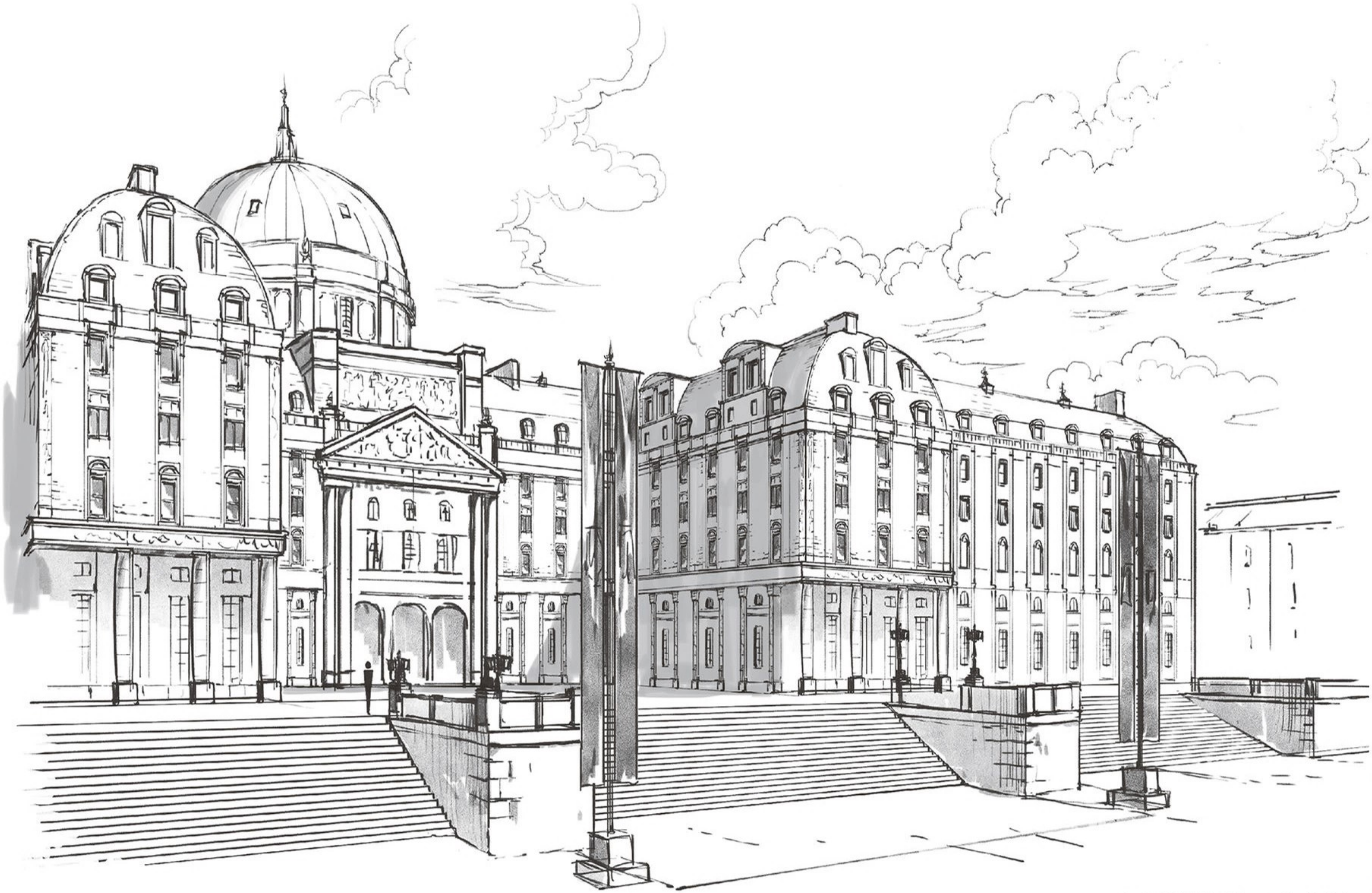
▪ 帝国軍 参謀本部 作戦局 決定稿 ［作画］平柳 悟

▪ 帝国軍 参謀本部 応接室 決定稿 ［作画］平柳 悟



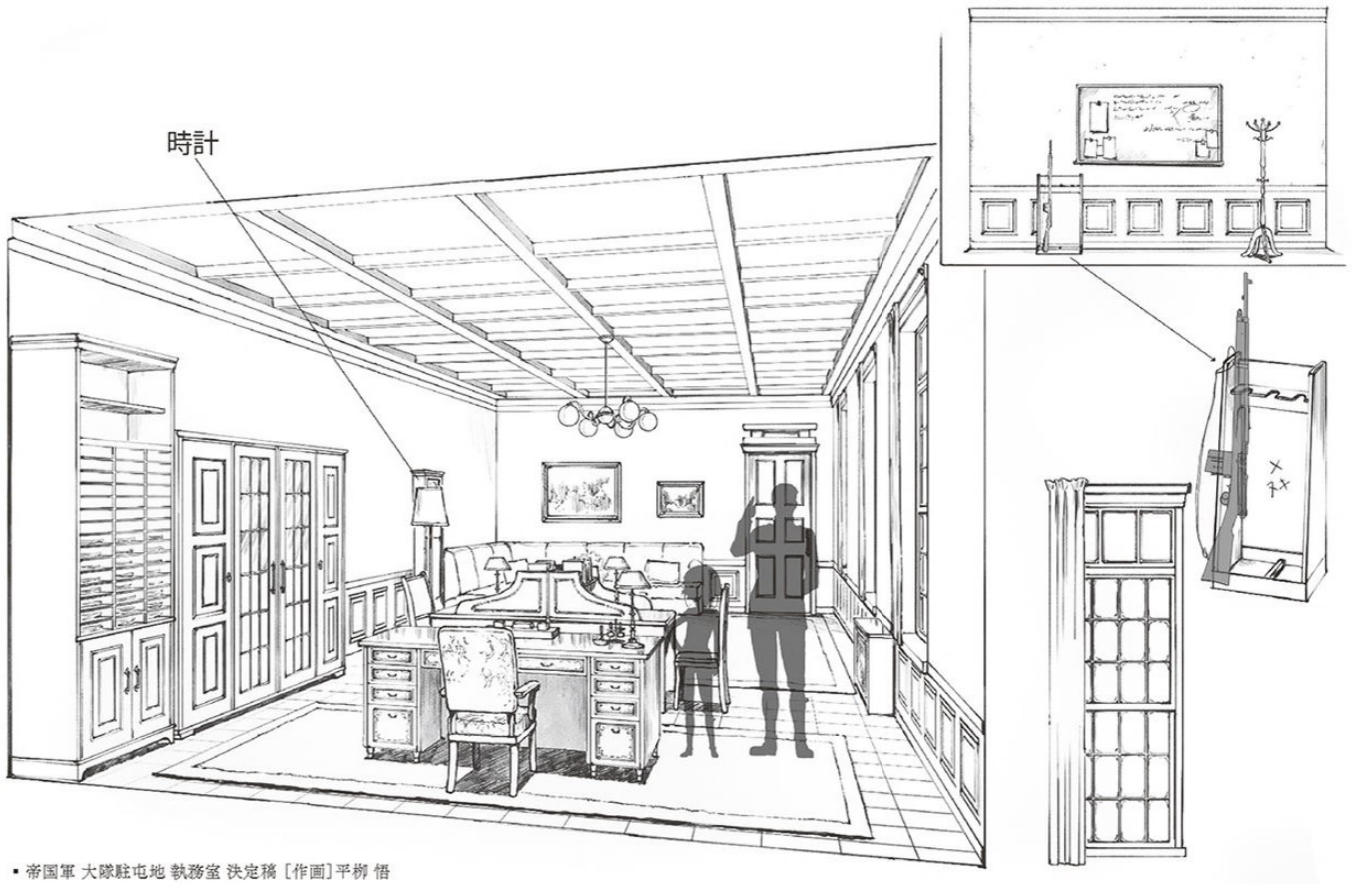


▪ 帝国軍 参謀本部 応接室（#12用）決定稿 ［作画］平柳 悟

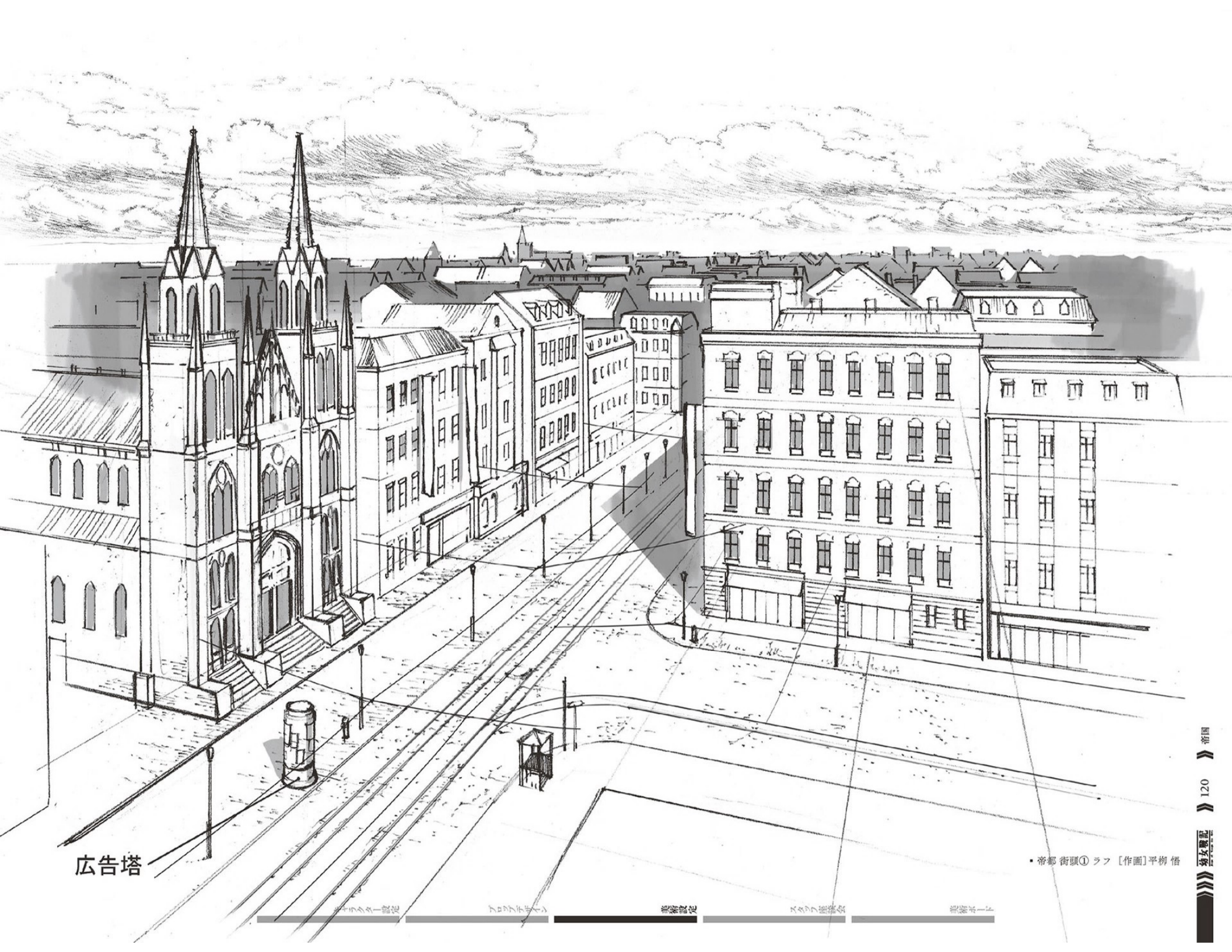


・帝国軍 最高統帥府 外観 ラフ ［作画］平柳 悟

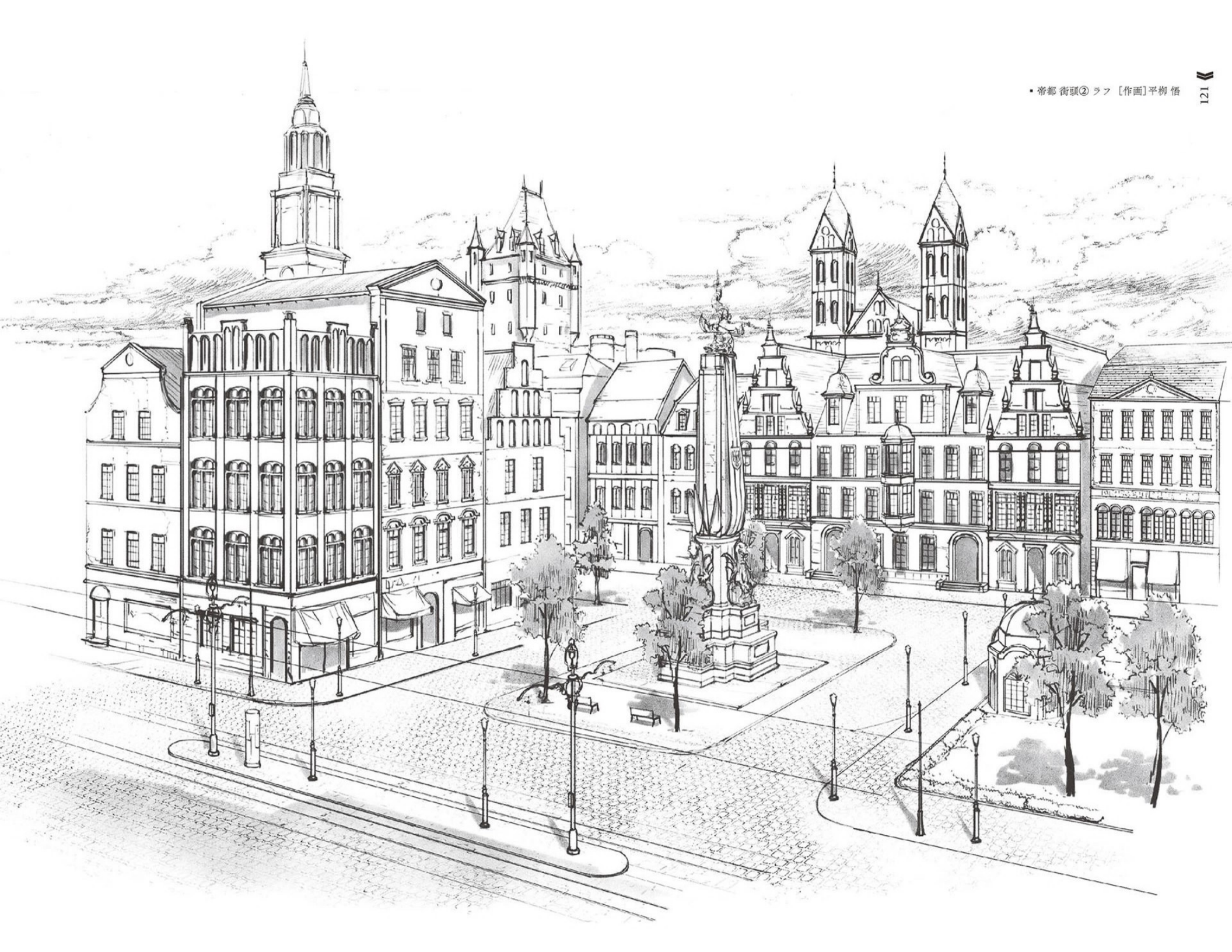
▪ 帝国軍 最高統帥府 外交諮問会 決定稿



▪ 帝国軍 大隊駐屯地 執務室 決定稿［作画］平柳 悟



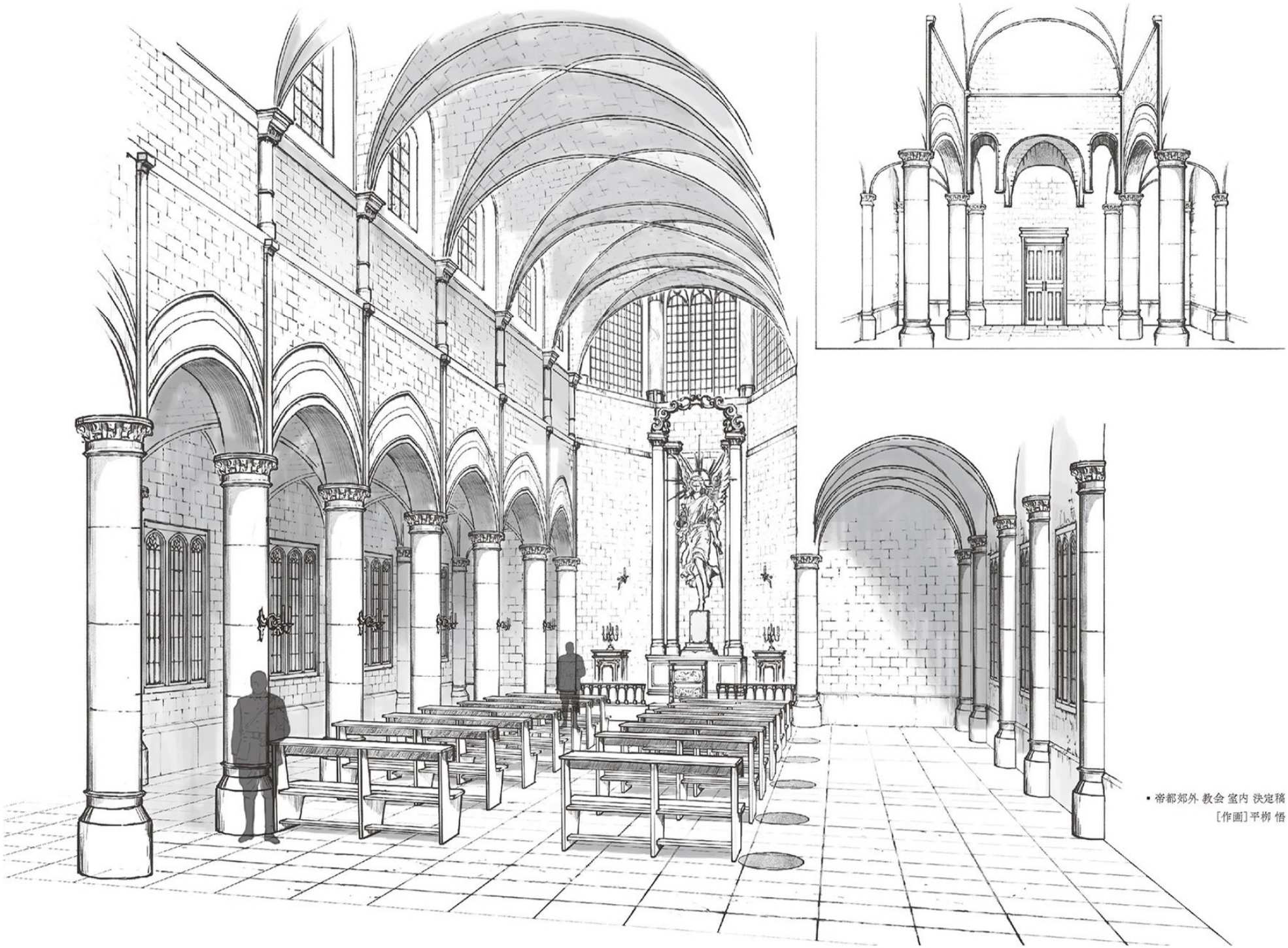
▪帝都 街頭① ラフ ［作画］平柳 悟



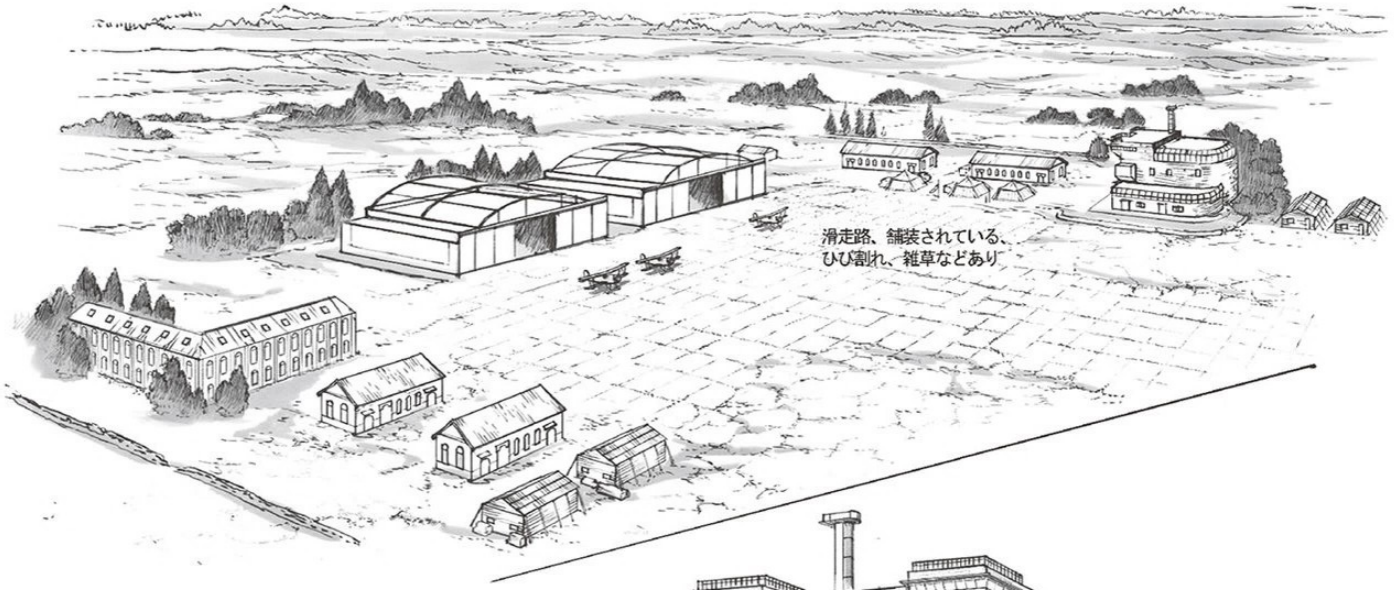
▪ 帝都 街頭② ラフ［作画］平柳 悟

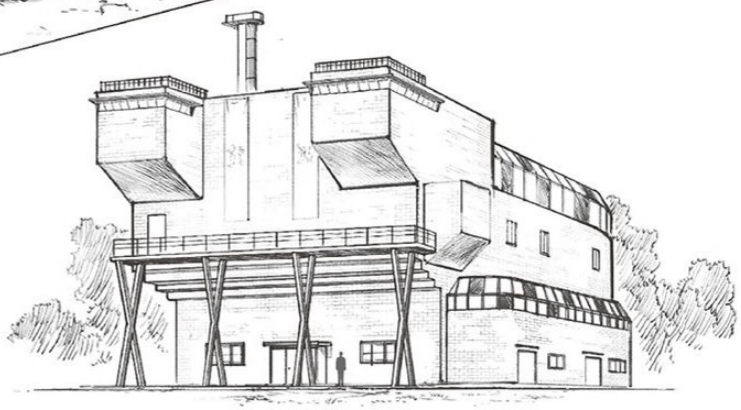
▪帝都 街頭③ ラフ

▪帝都郊外 教会 外観 決定稿 ［作画］平柳 悟

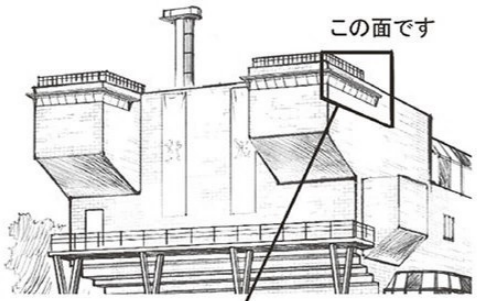


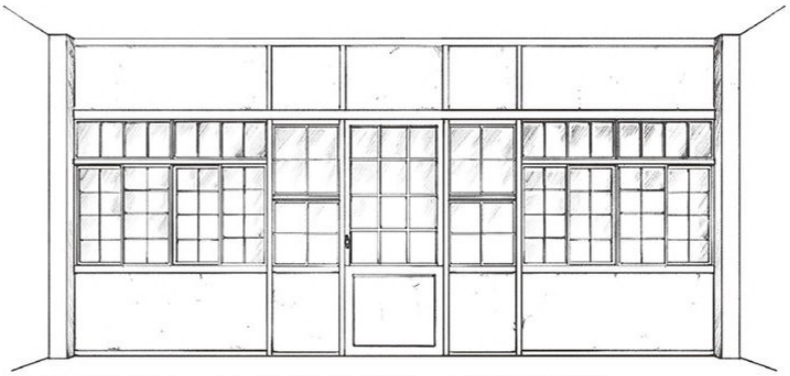
▪ 帝都郊外 教会 室内 決定稿
［作画］平柳 悟

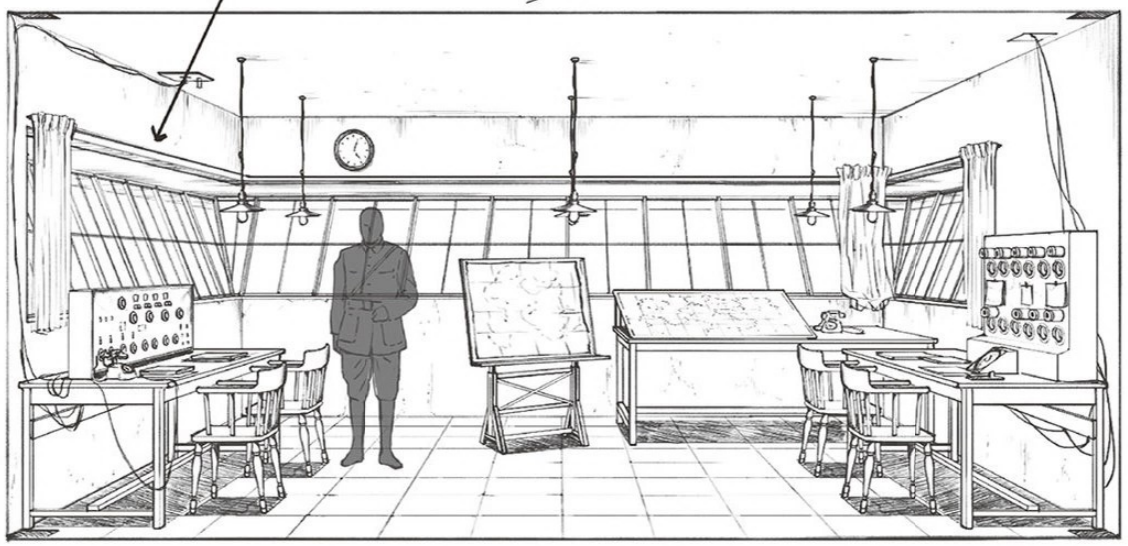




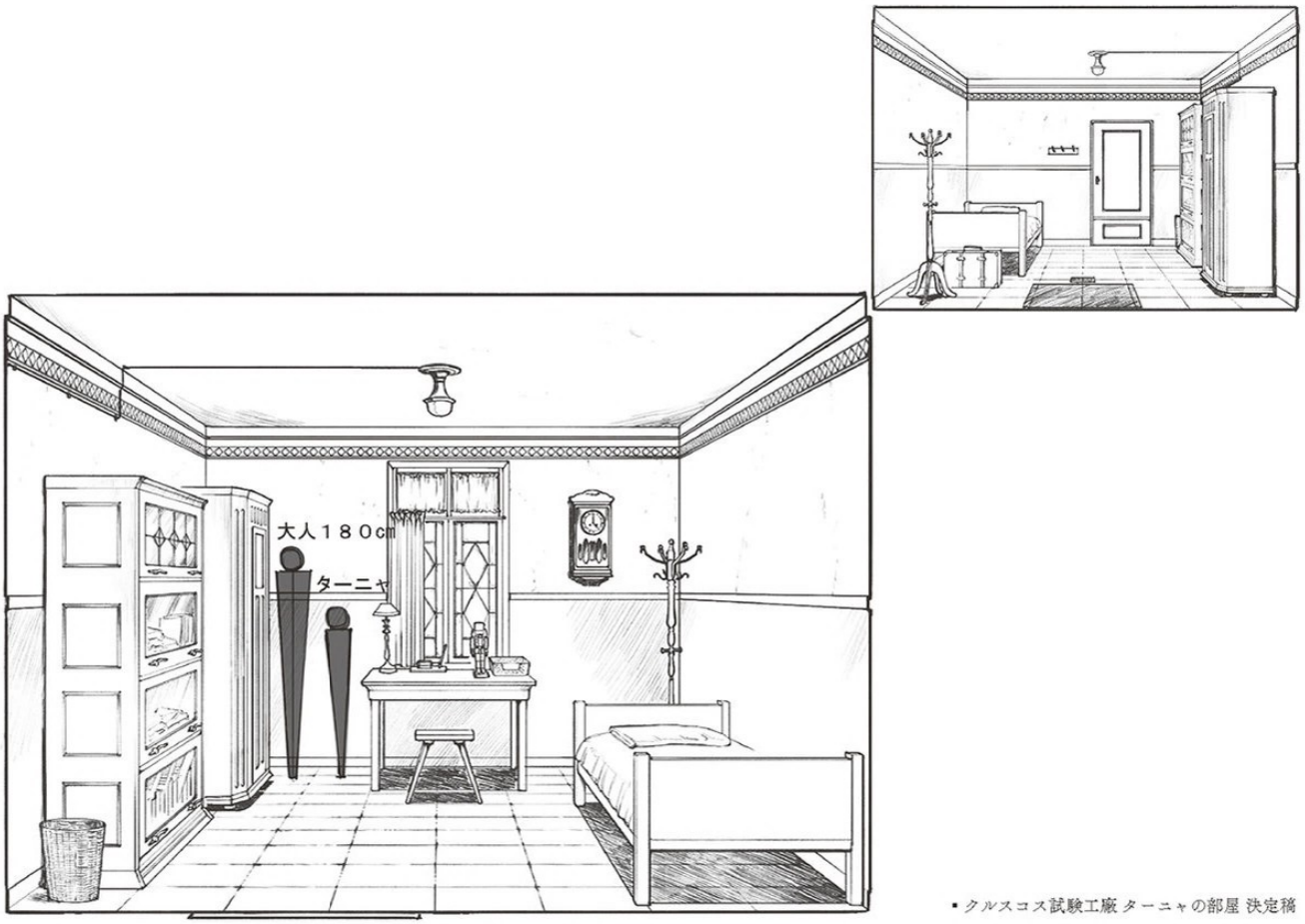
▪ クルスコス試験工廠 外観 決定稿改



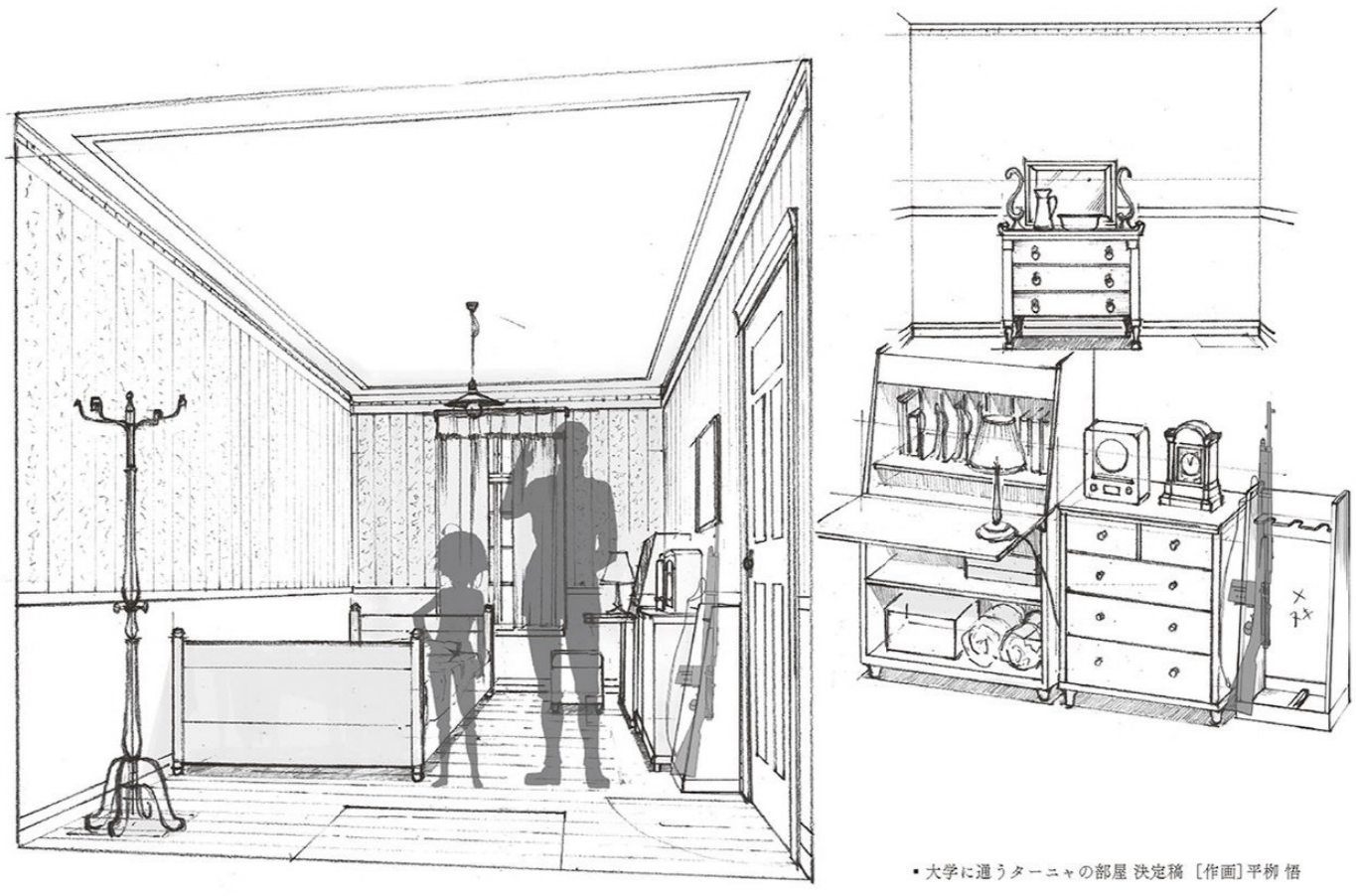




▪ クルスコス試験工廠 管制室 決定稿 ［作画］平柳 悟



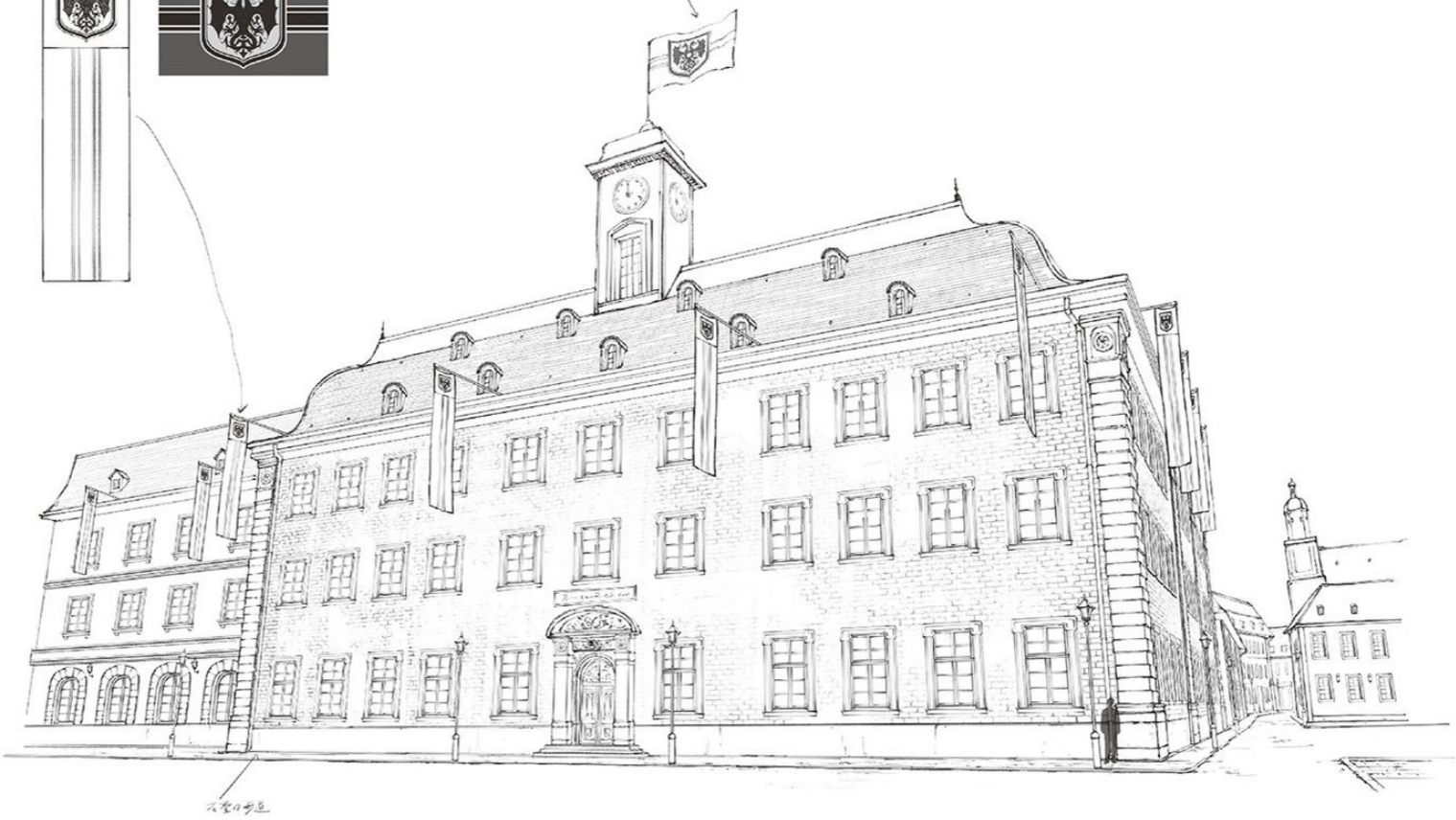
▪クルスコス試験工廠ターニャの部屋 決定稿



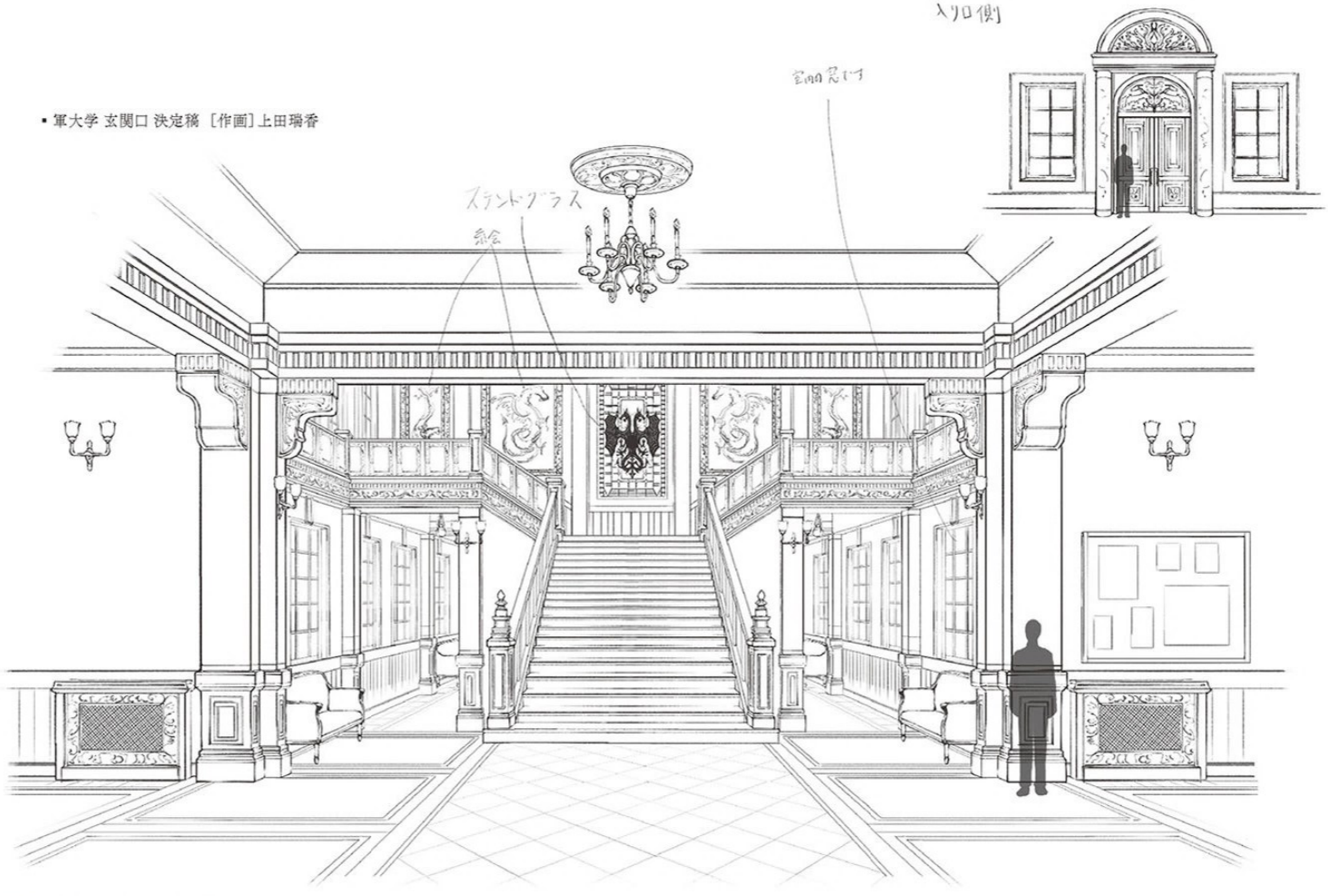
▪大学に通うターニャの部屋 決定稿［作画］平柳 悟

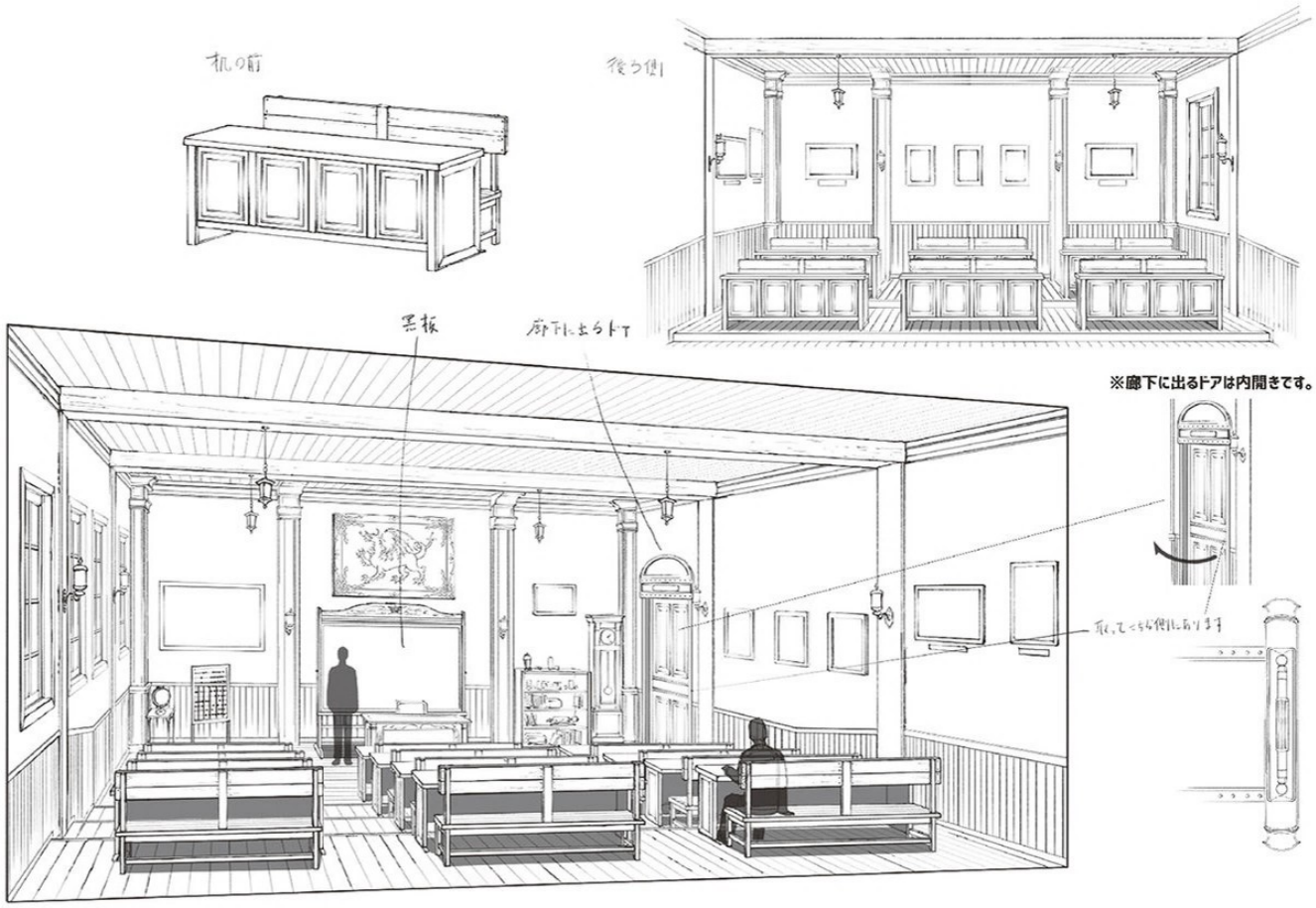
旗

▪軍大学 外観 決定稿

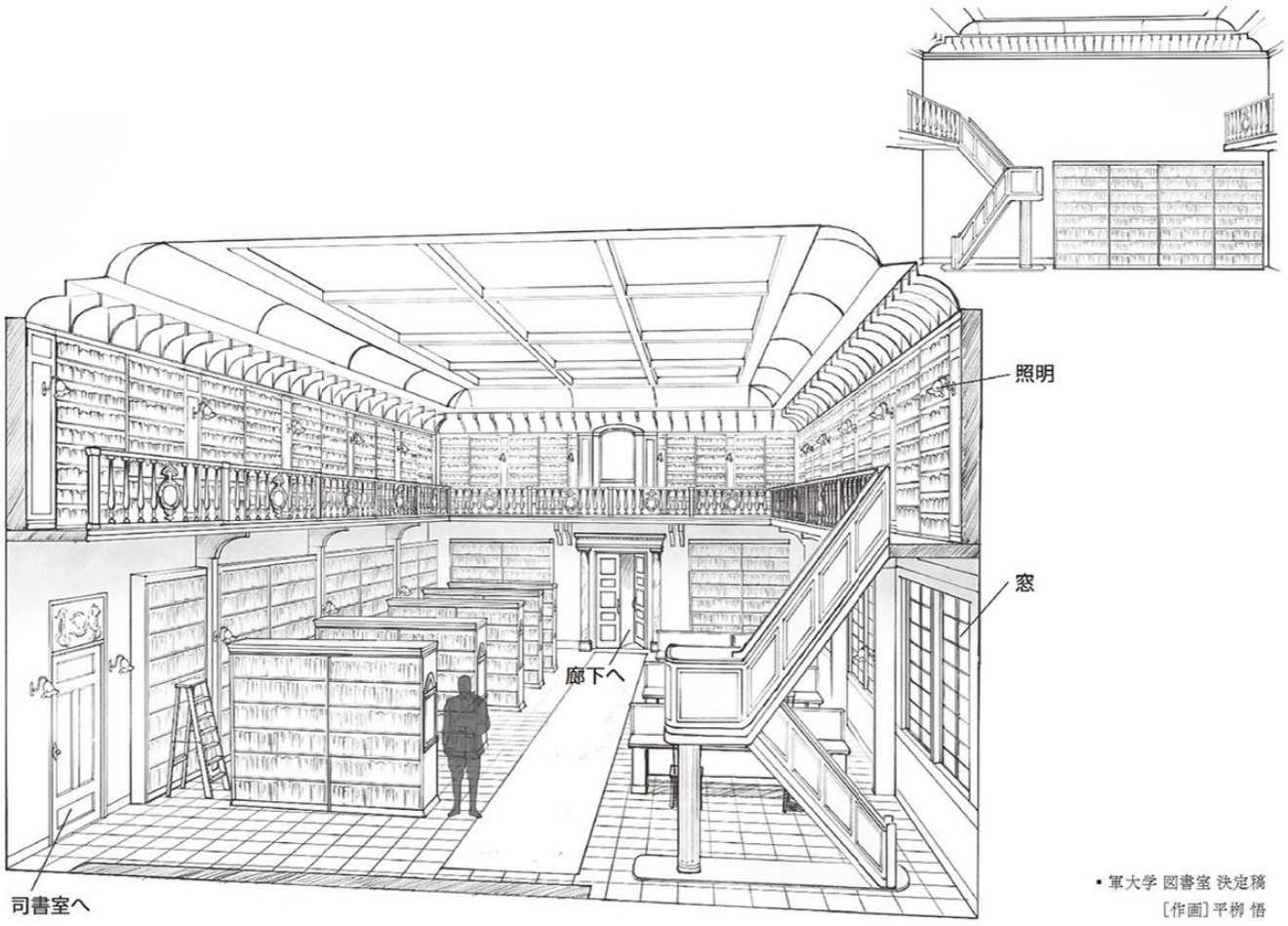


▪軍大学 玄関口 決定稿［作画］上田瑞香

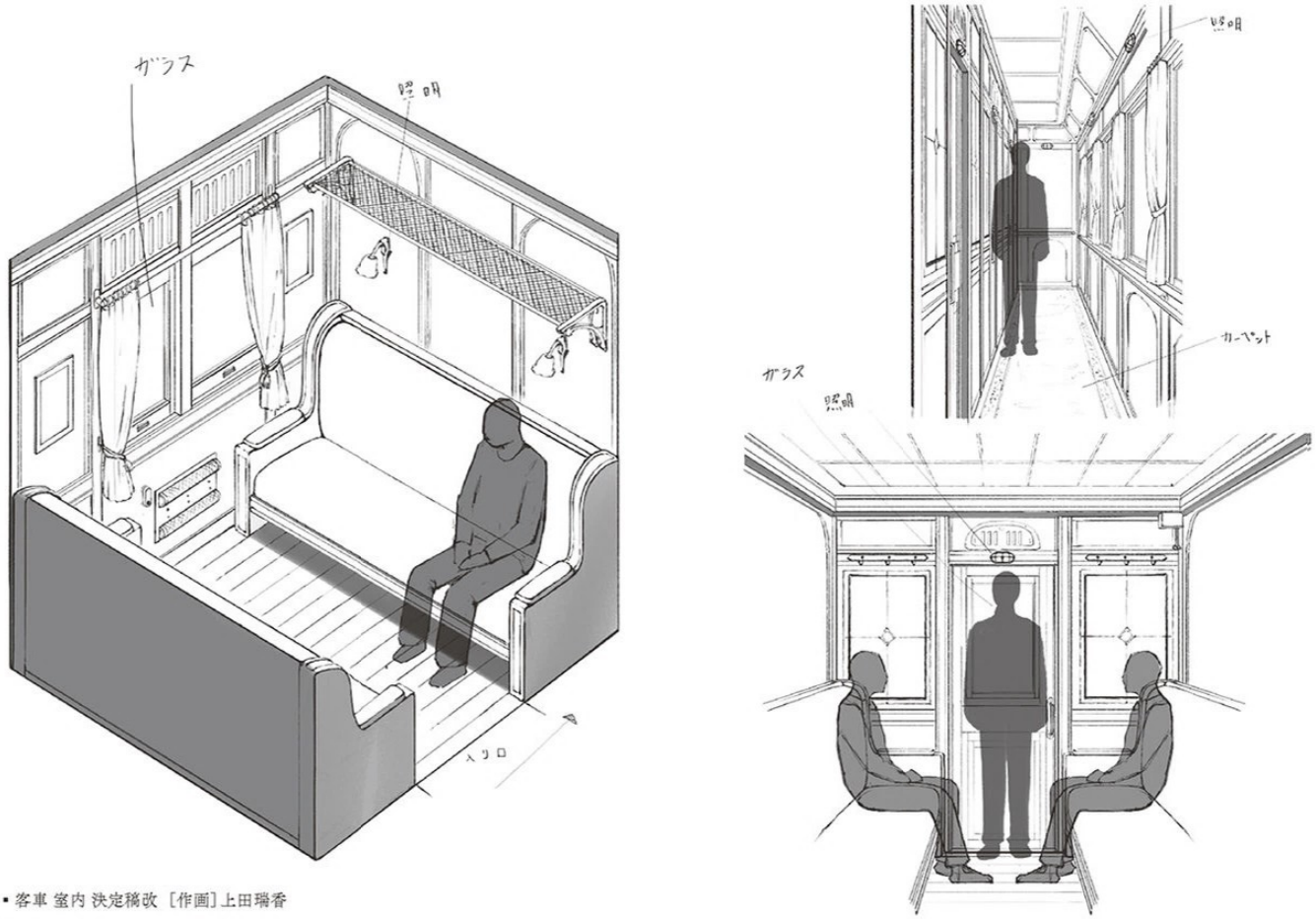




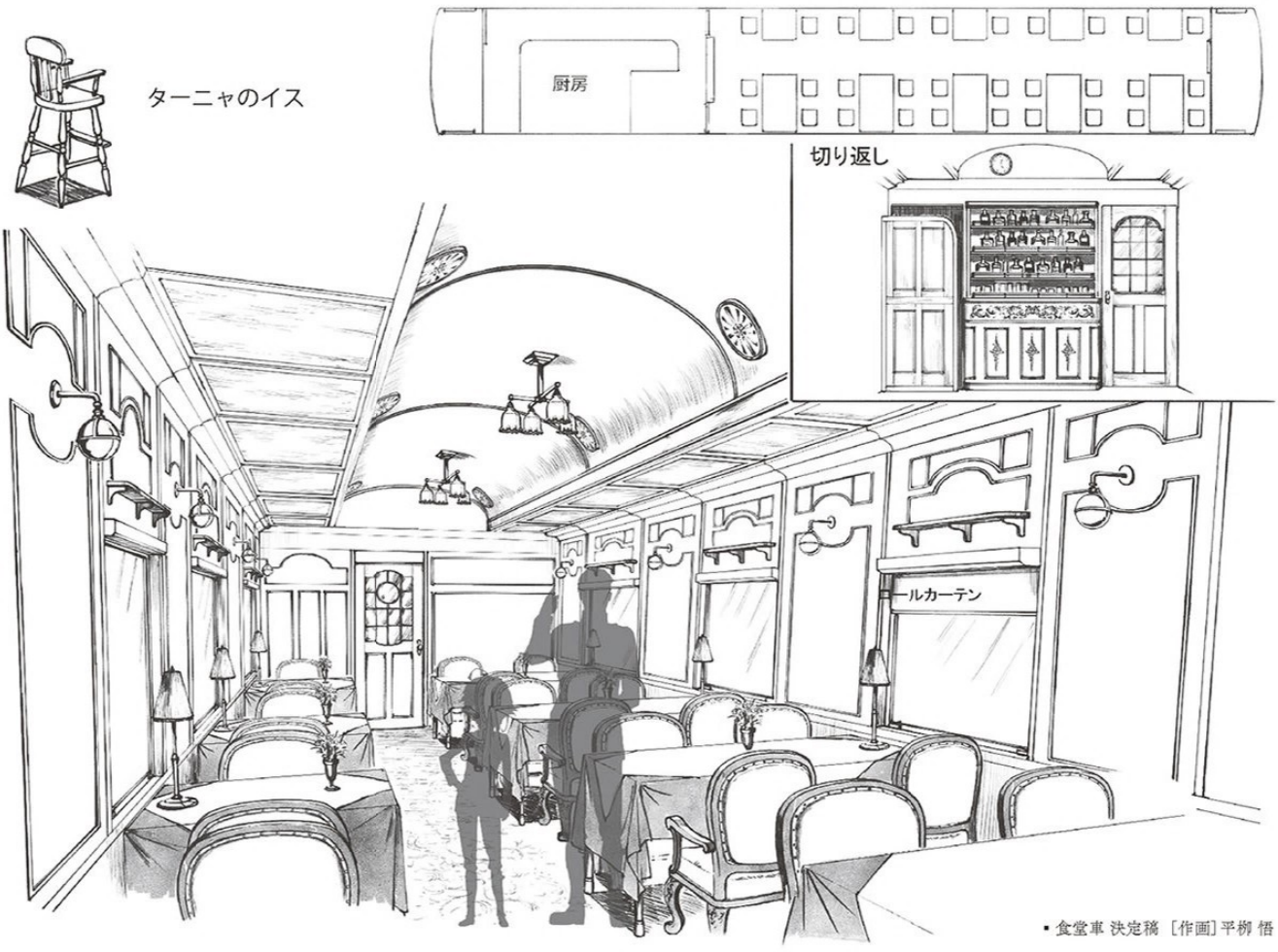
▪ 軍大学 教室 決定稿改2 ［作画］上田瑞香



▪ 軍大学 図書室 決定稿
［作画］平柳 悟



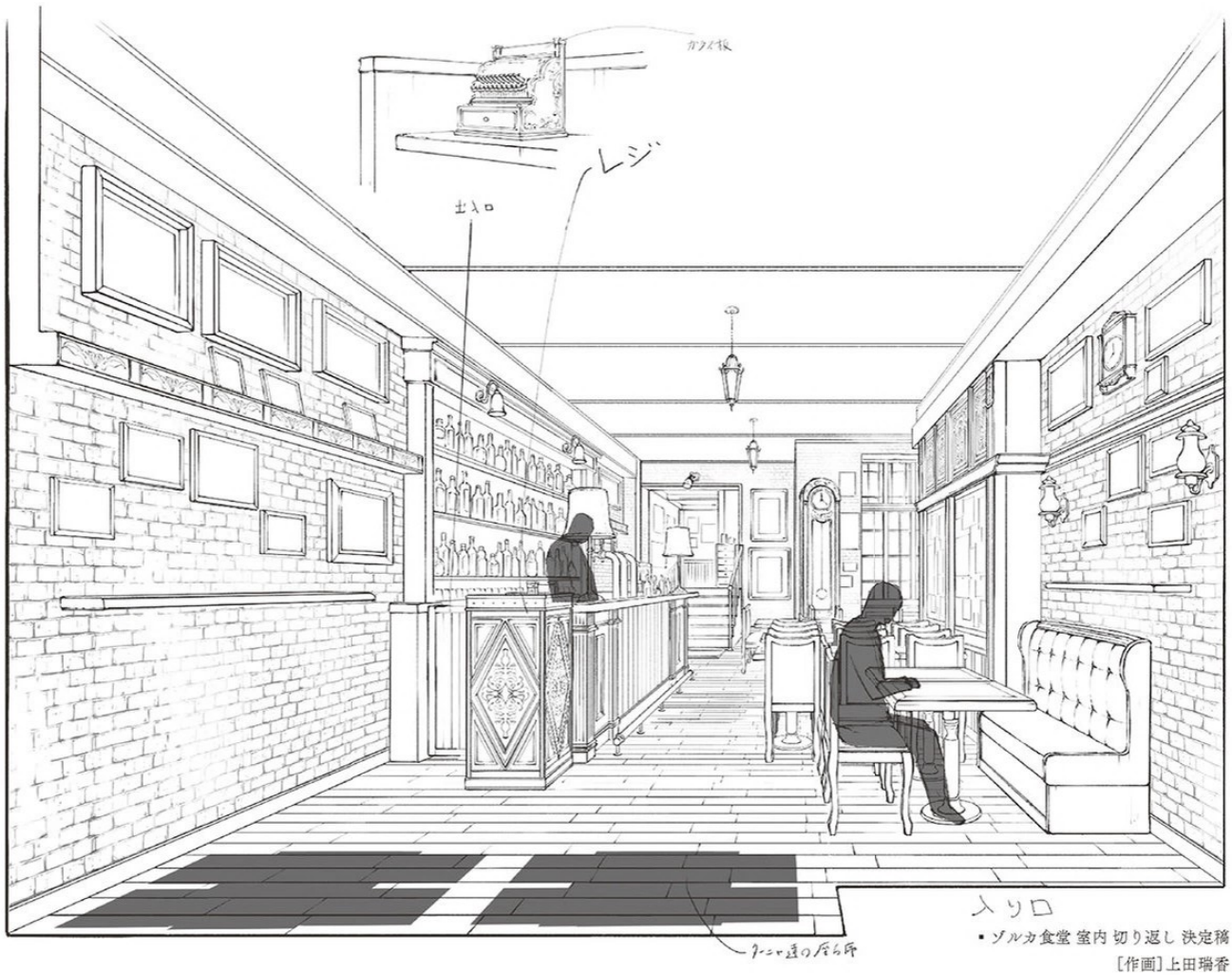
▪客車 室内 決定稿改［作画］上田瑞香



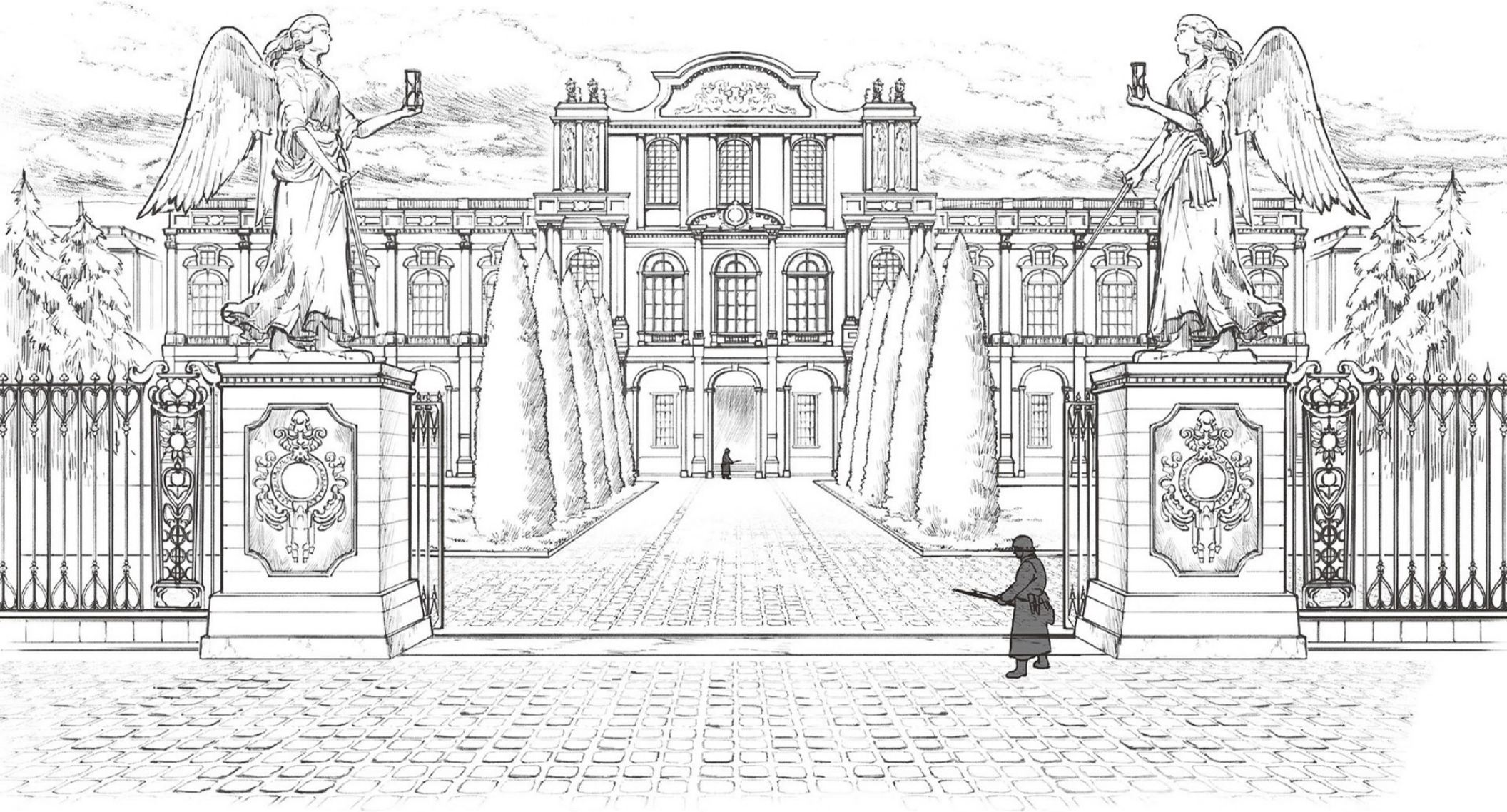
▪食堂車 決定稿［作画］平柳 悟

▪ゾルカ食堂 外観 決定稿［作画］上田瑞香

▪ゾルカ食堂 室内 決定稿

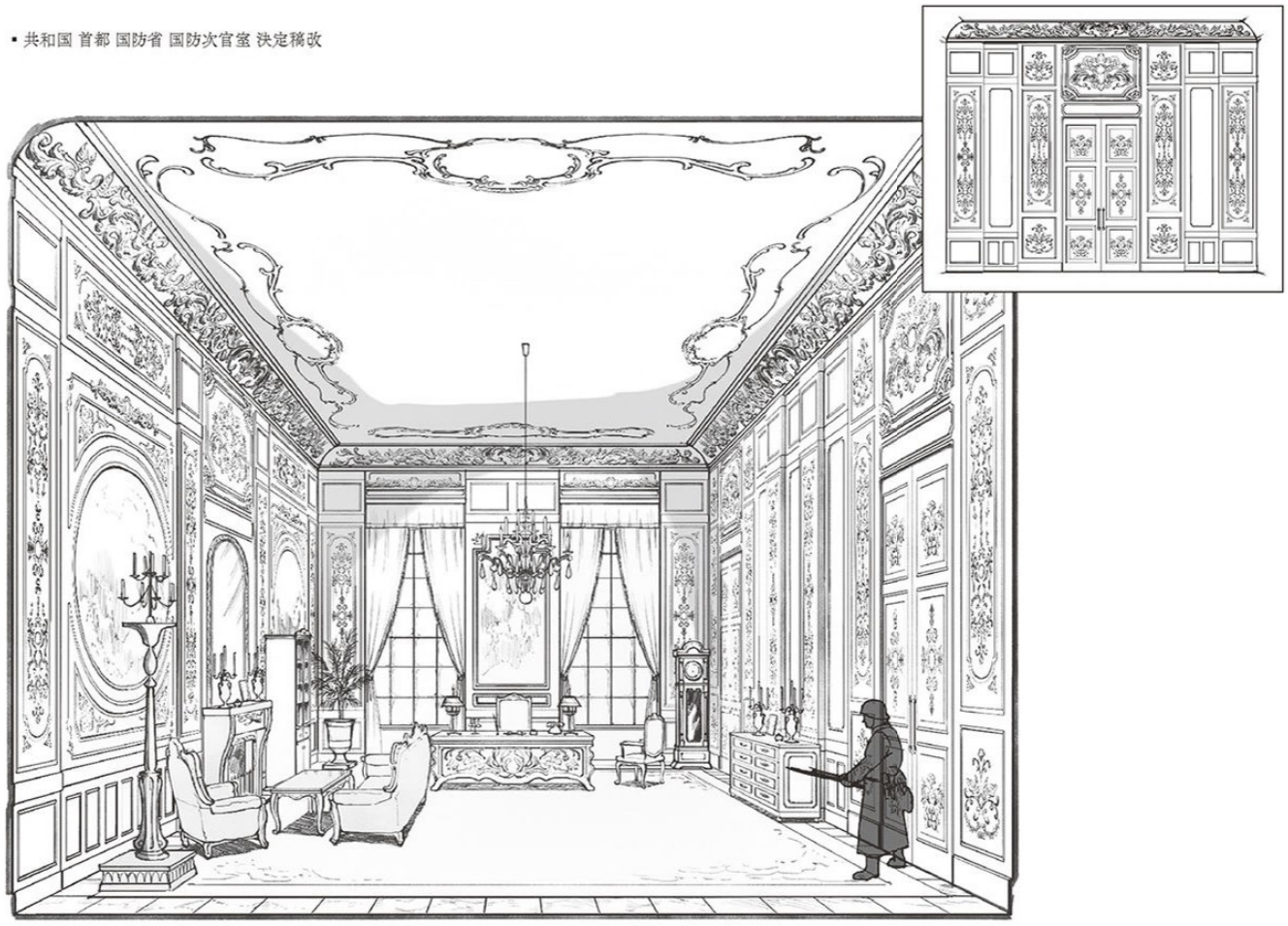


▪ゾルカ食堂 室内 切り返し 決定稿
[作画]上田瑞香

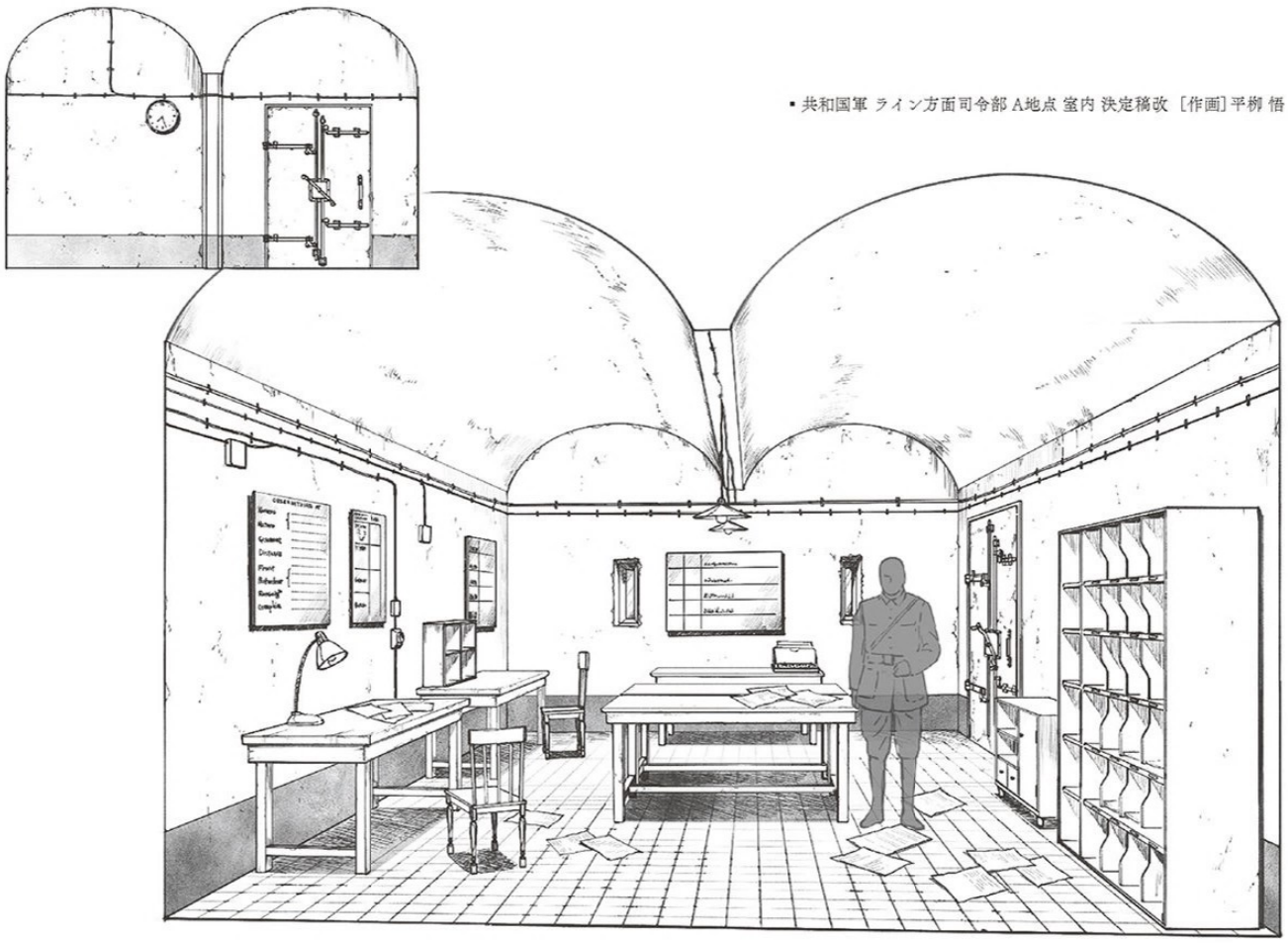


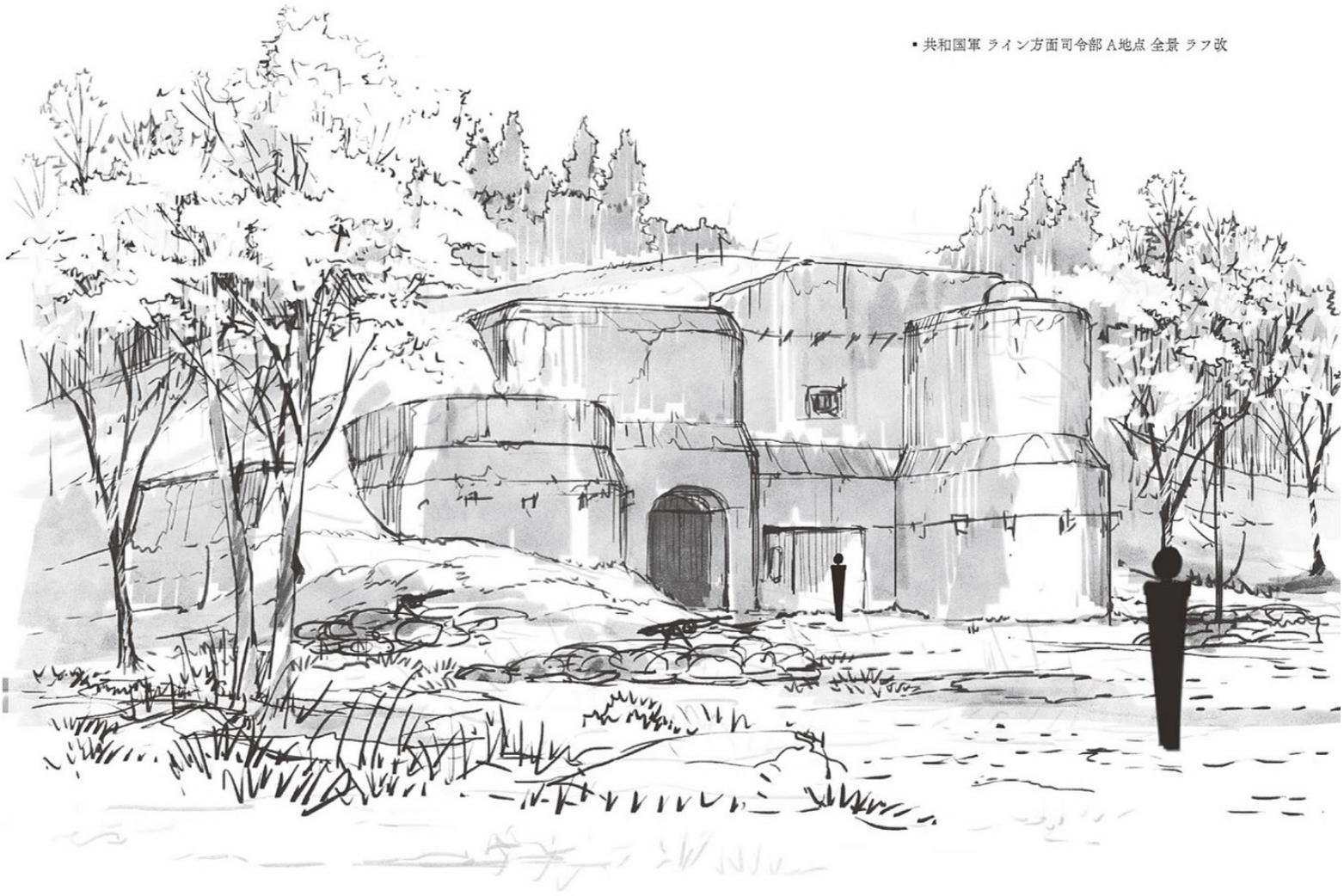
▪ 共和国 首都 国防省 外観 決定稿 ［作画］平柳 悟

▪ 共和国 首都 国防省 国防次官室 決定稿改

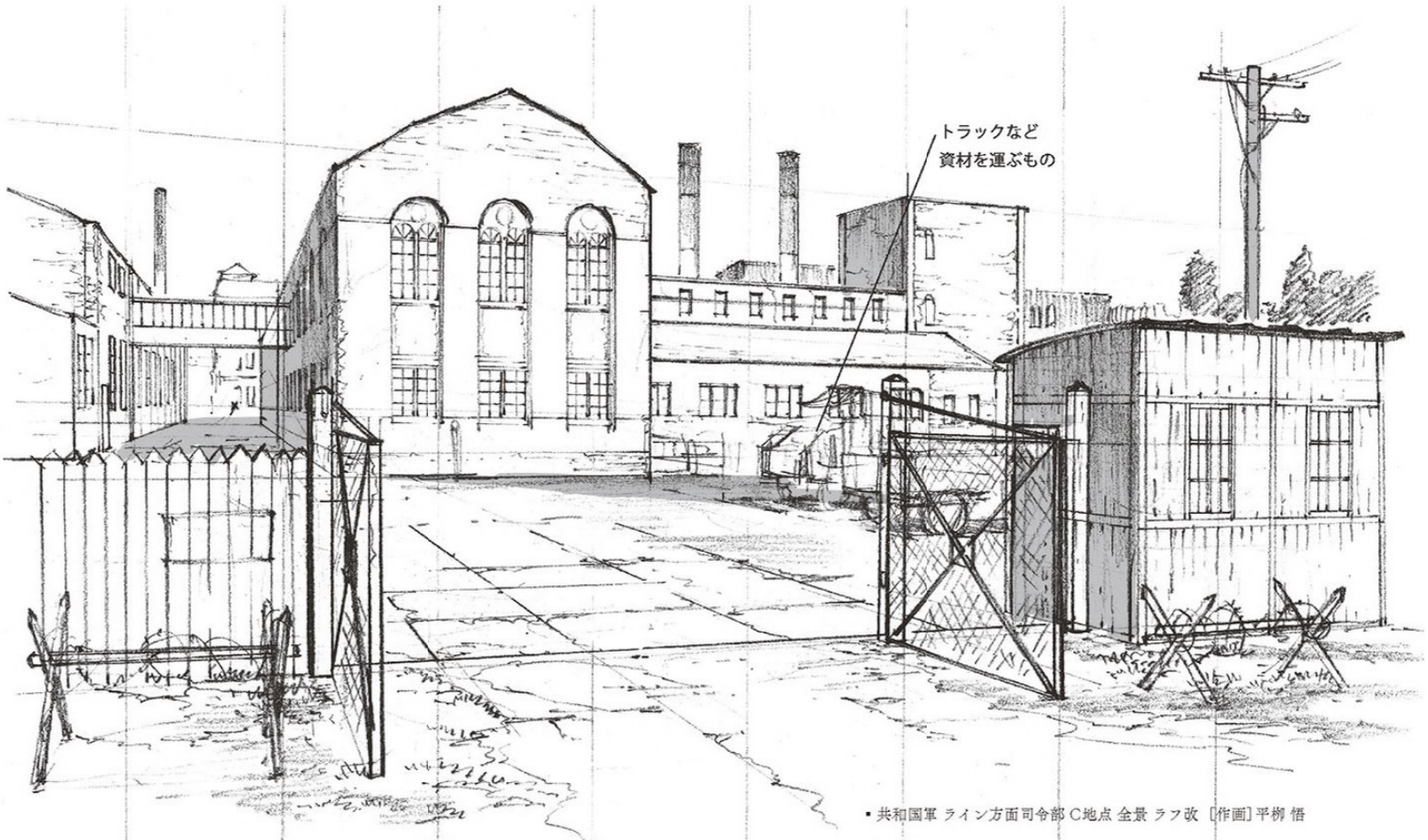


▪ 共和国軍 ライン方面司令部 A地点 室内 決定稿改 ［作画］平柳 悟



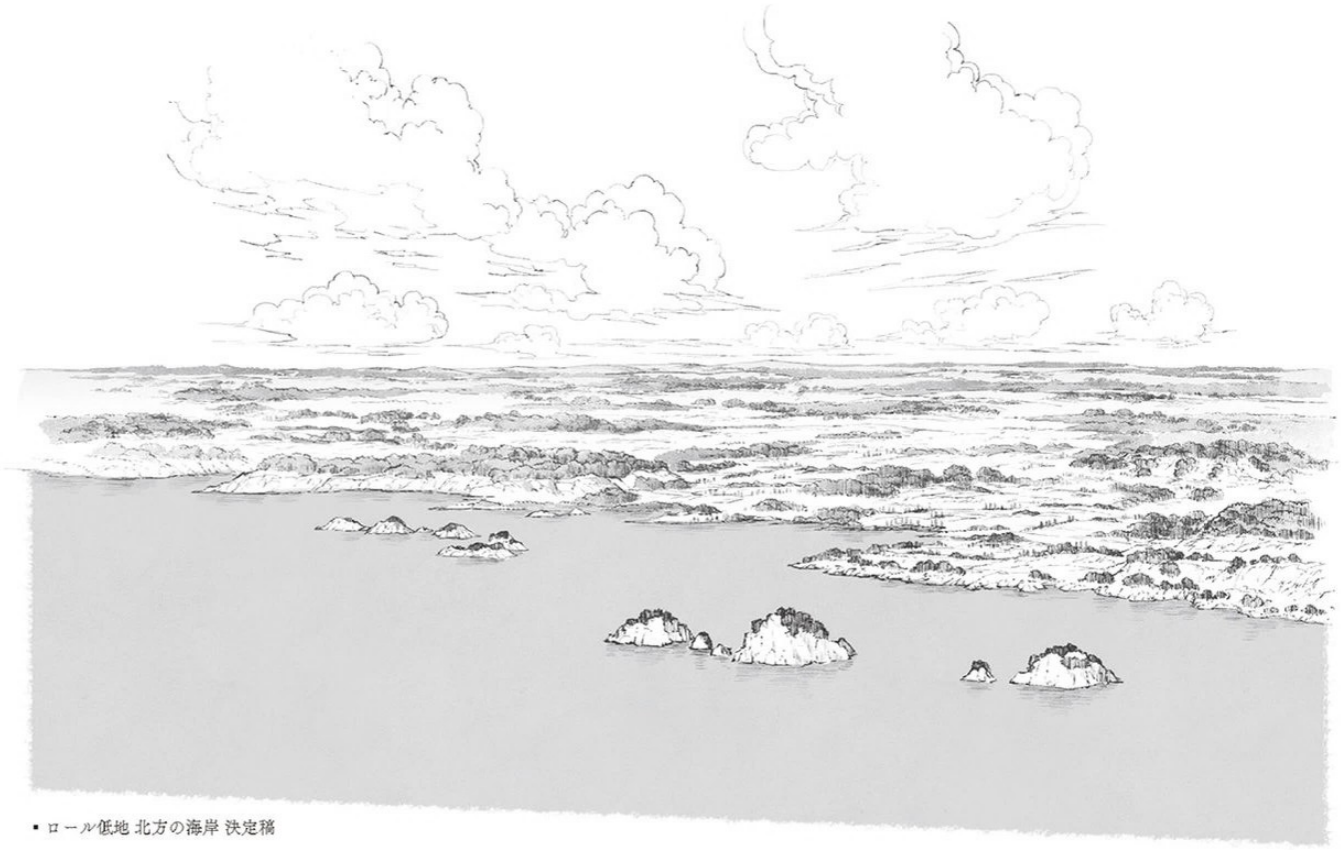


▪共和国軍 ライン方面司令部 A地点 全景 ラフ改

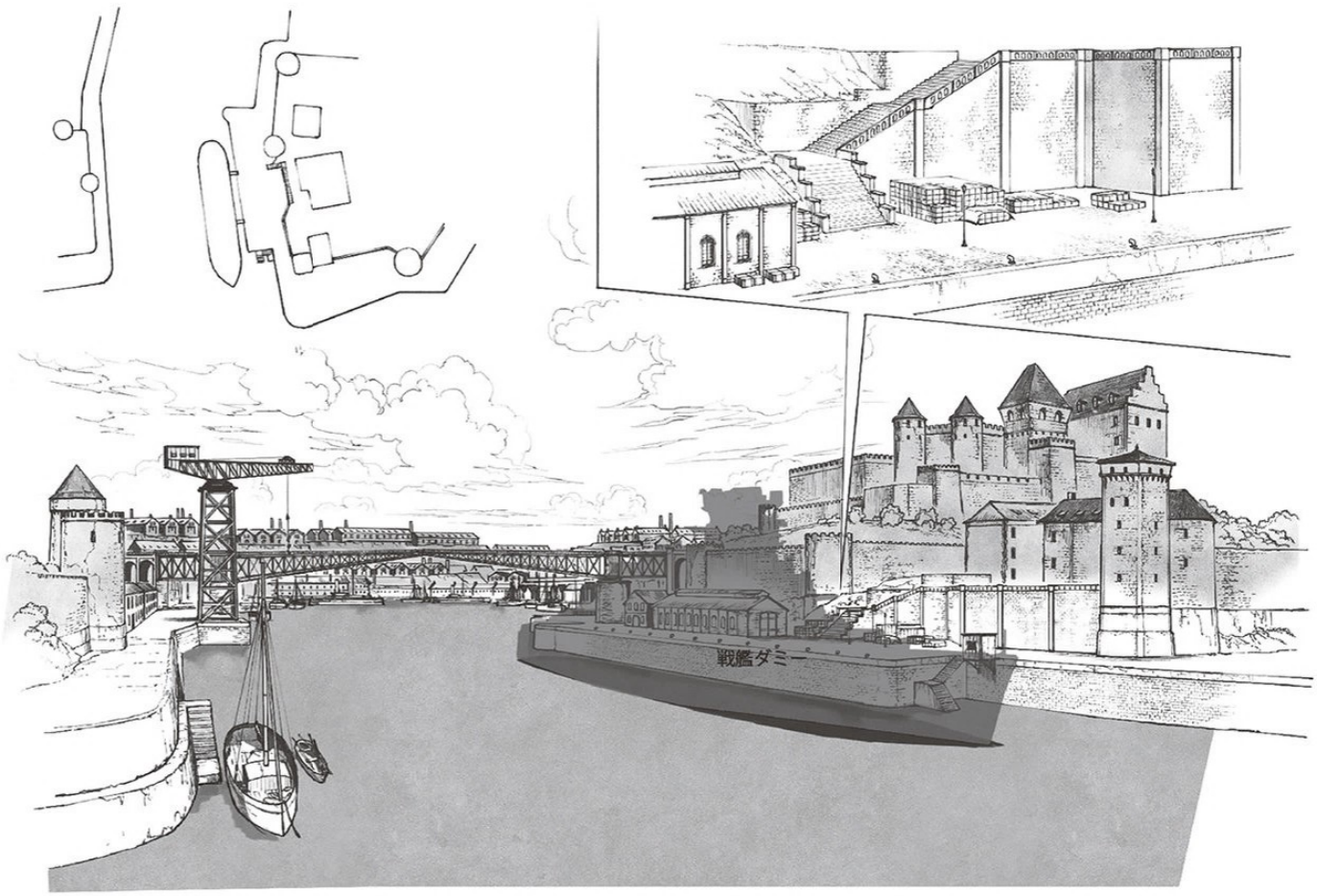


▪共和国軍 ライン方面司令部 C地点 全景 ラフ改 [作画]平柳 悟

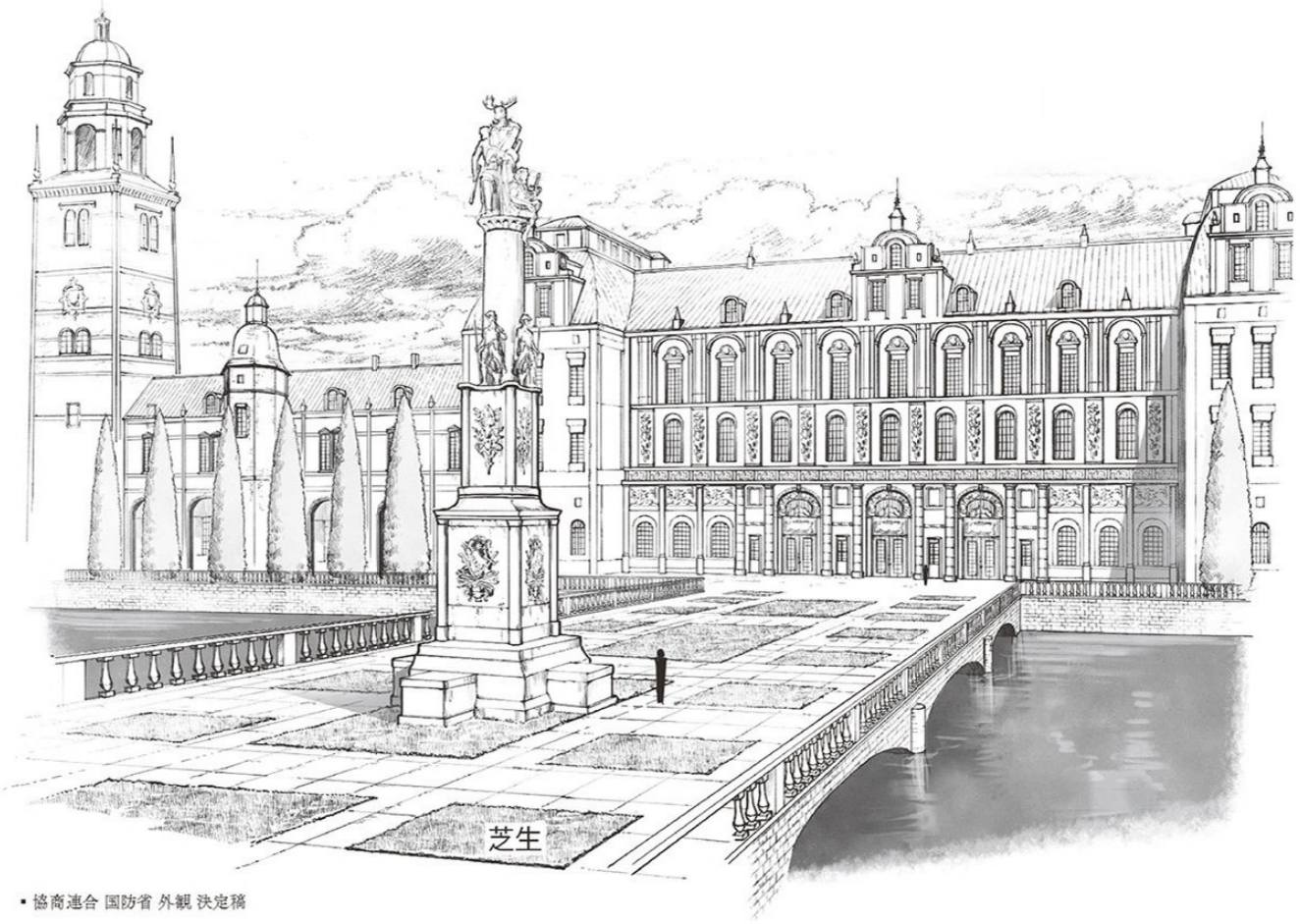
▪ 共和国軍 ライン方面司令部 B地点 全景 決定稿改［作画］平栁 悟



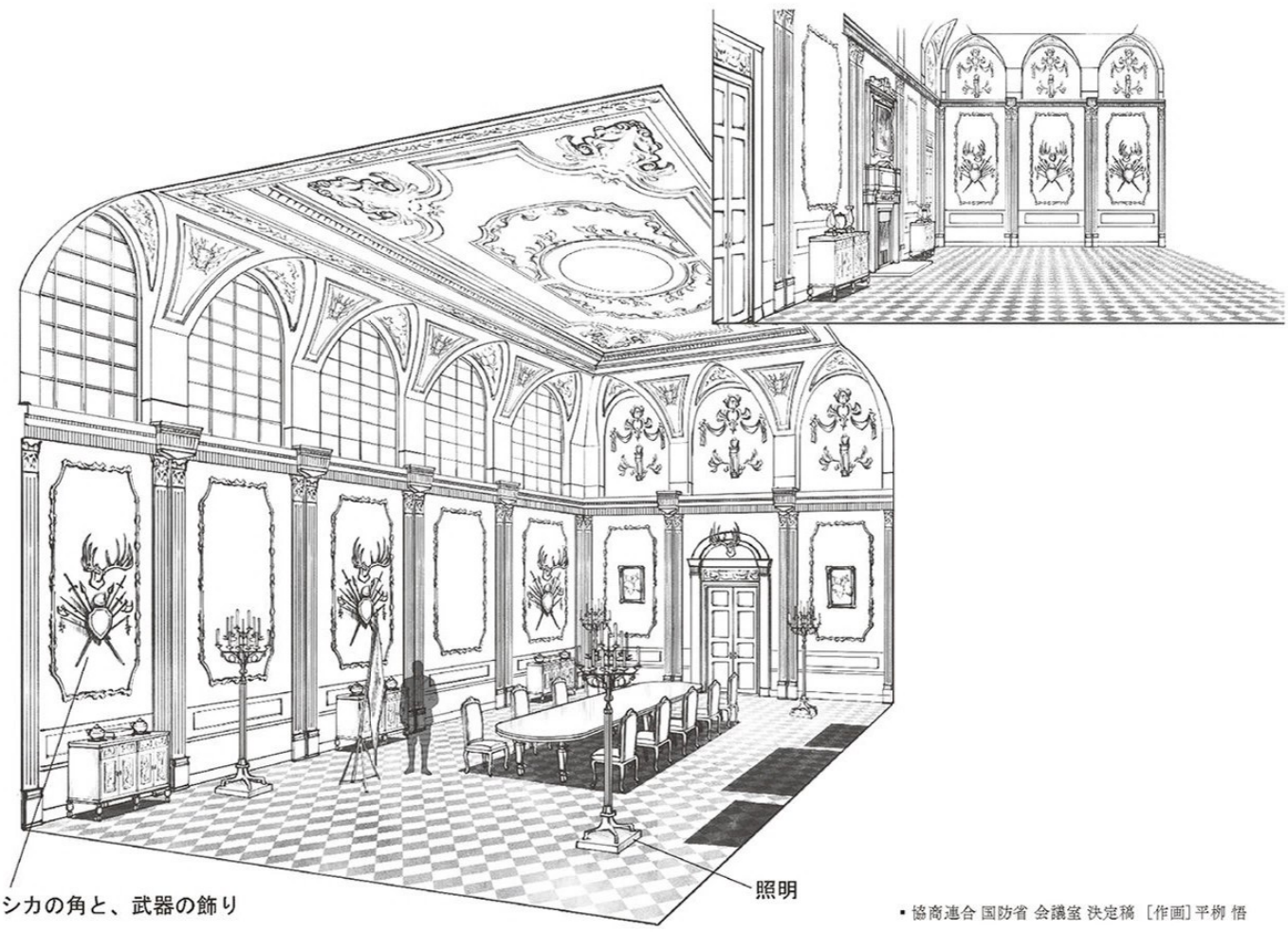
▪ ロール低地 北方の海岸 決定稿



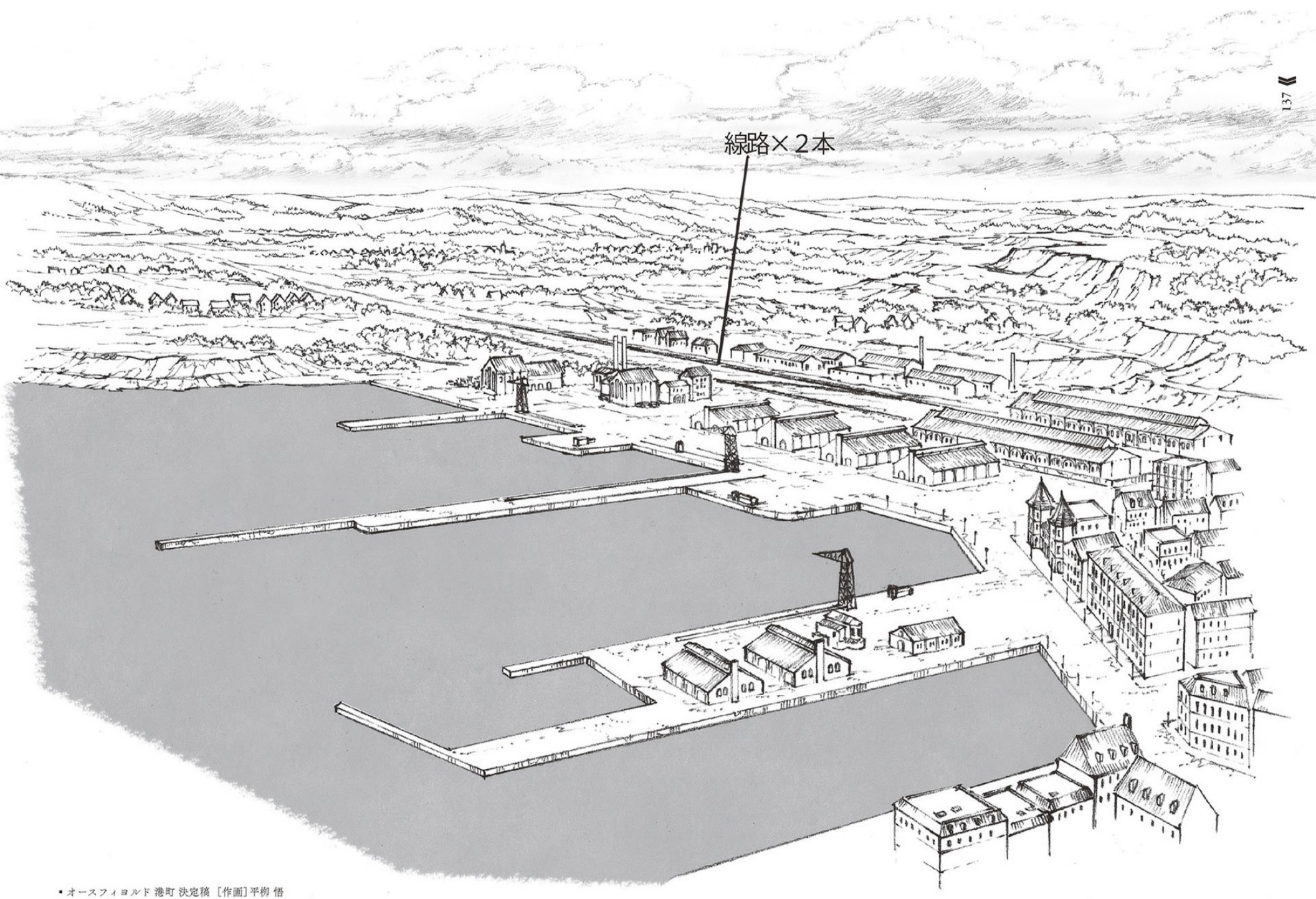
▪ 共和国軍 ブレスト軍港 全景 決定稿 ［作画］平柳 悟



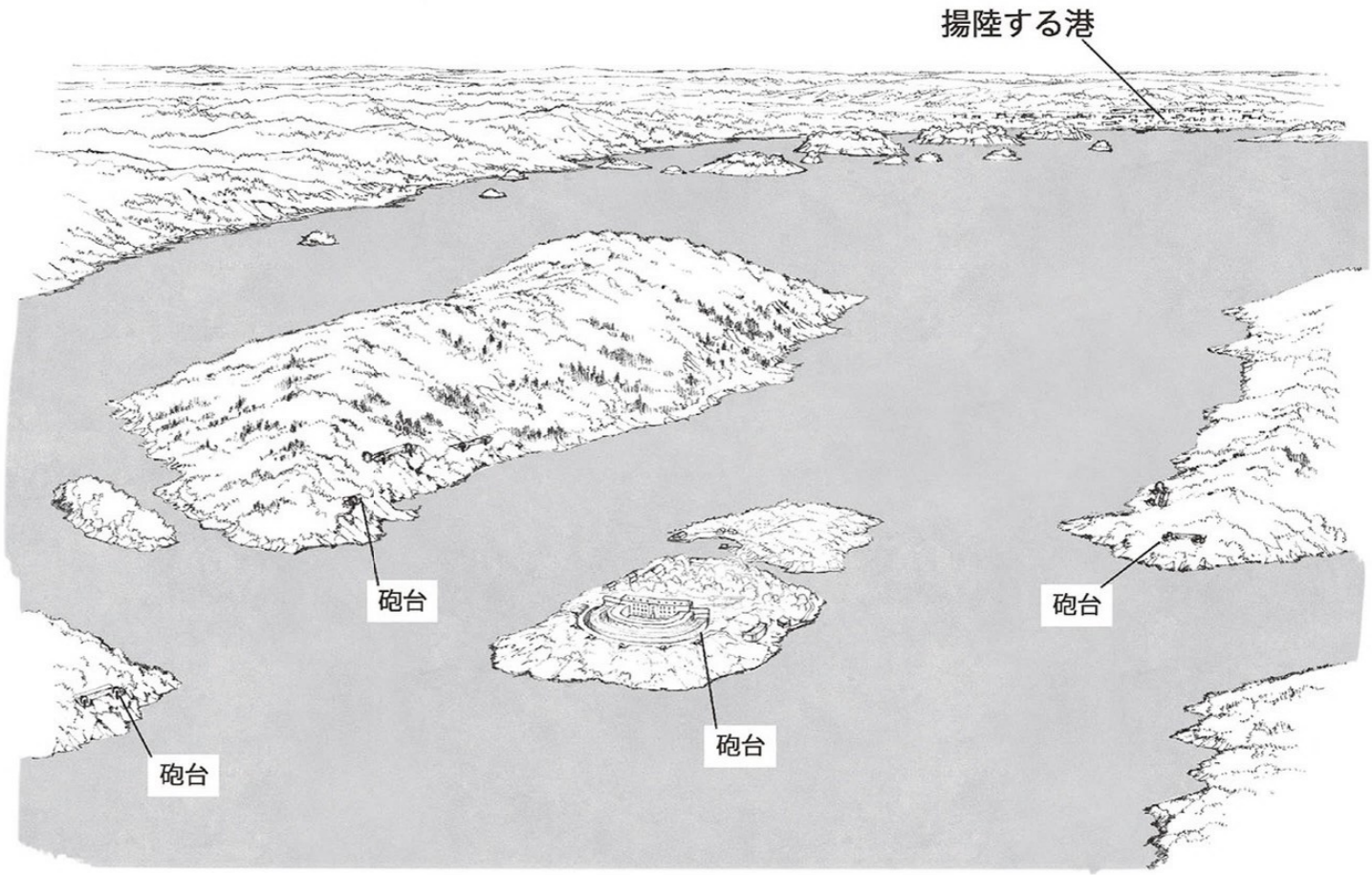
▪ 協商連合 国防省 外観 決定稿



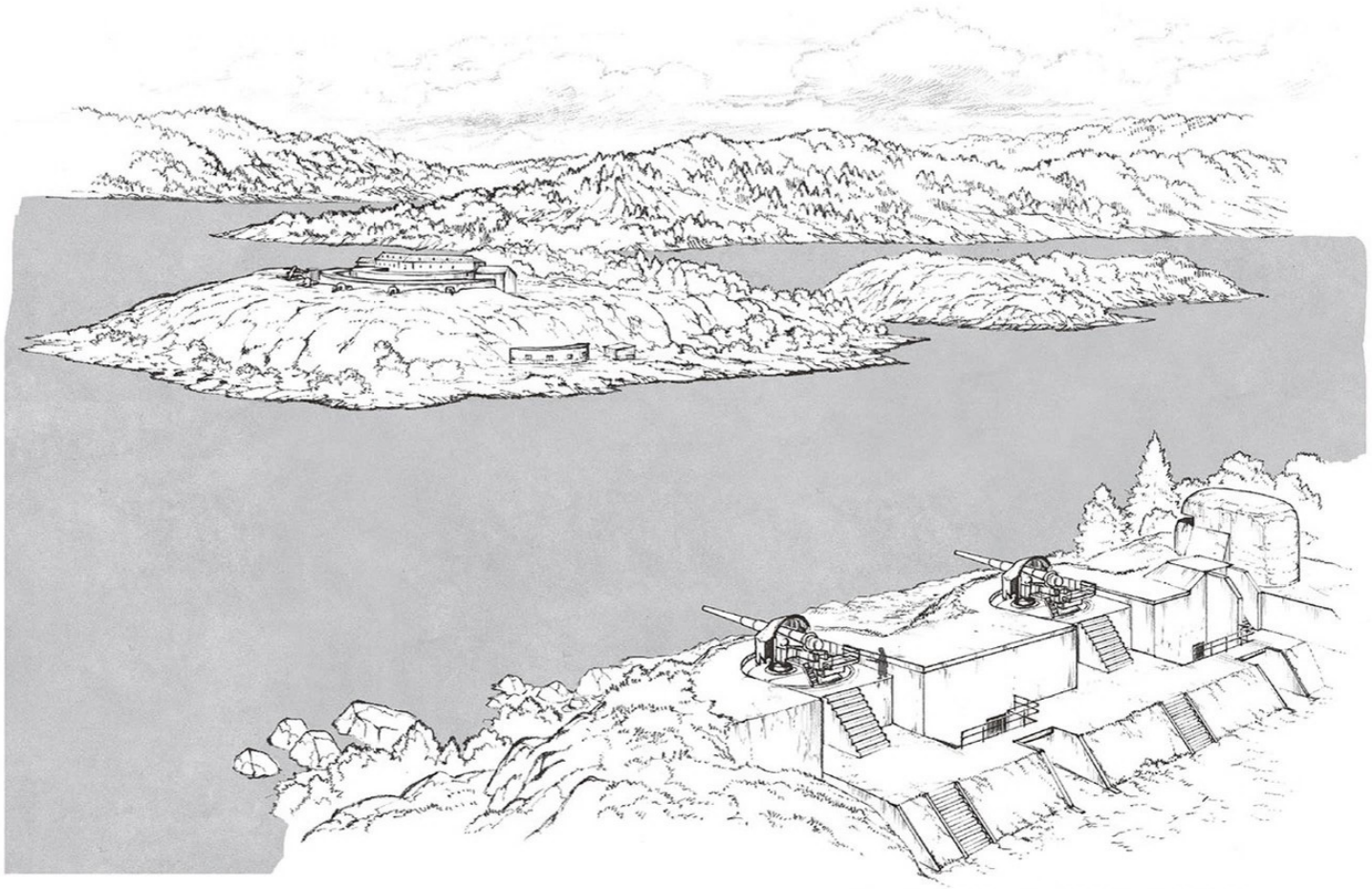
▪ 協商連合 国防省 会議室 決定稿 ［作画］平柳 悟



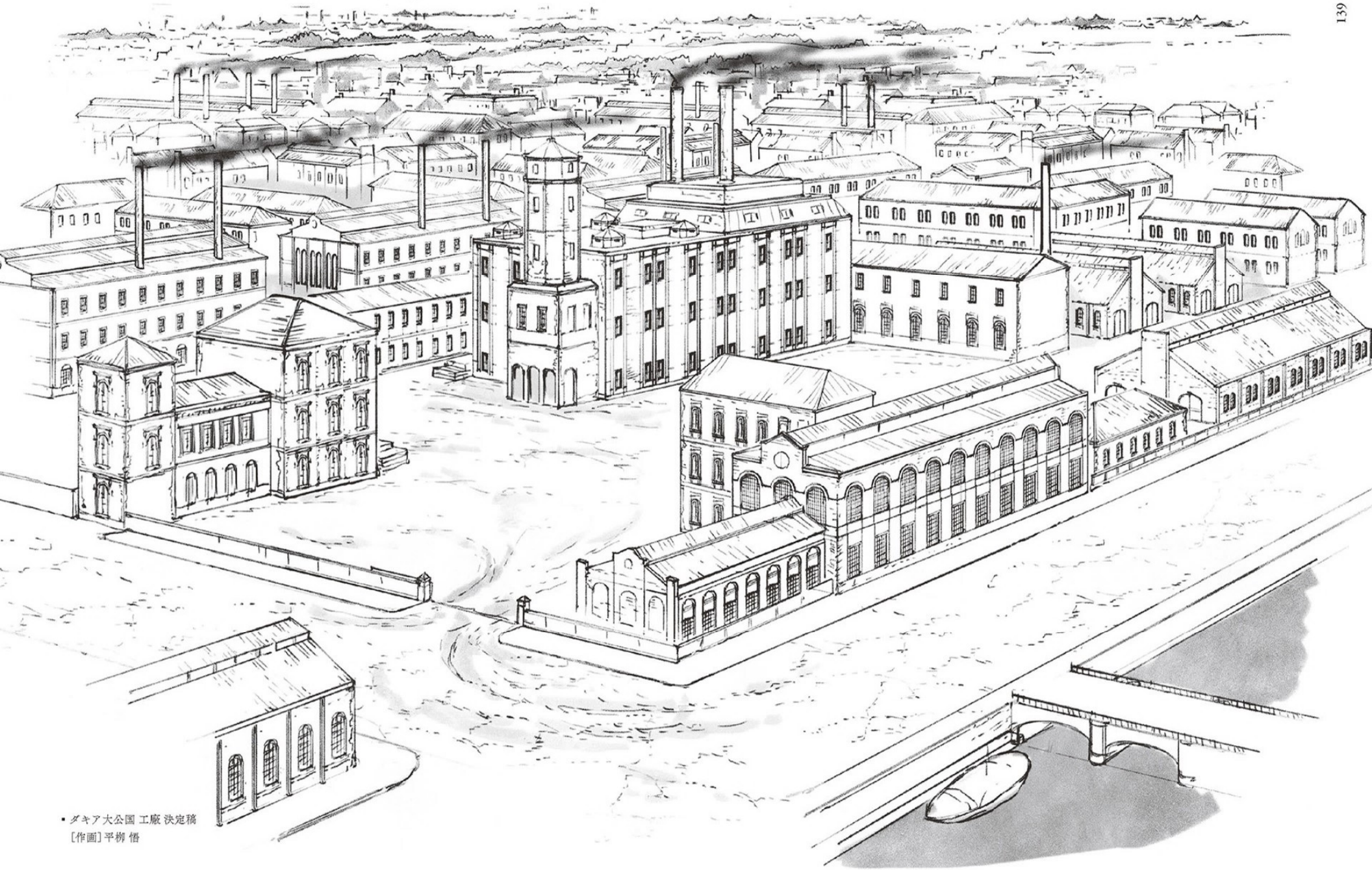
▪オースフィヨルド港町 決定稿［作画］平柳 悟



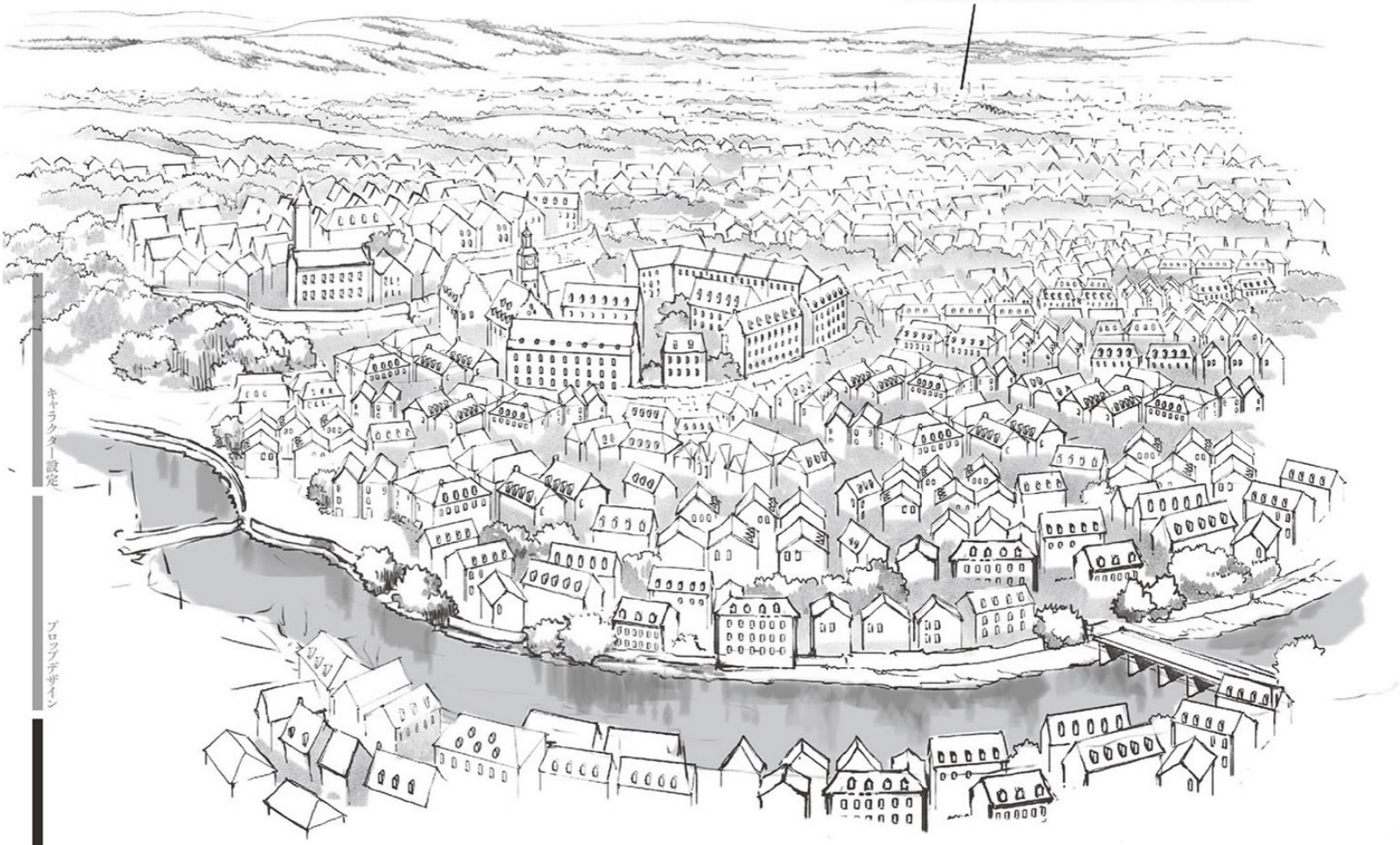
▪オースフィヨルド 全景 決定稿



▪オースフィヨルド 大砲のある岬 決定稿 ［作画］平柳 悟



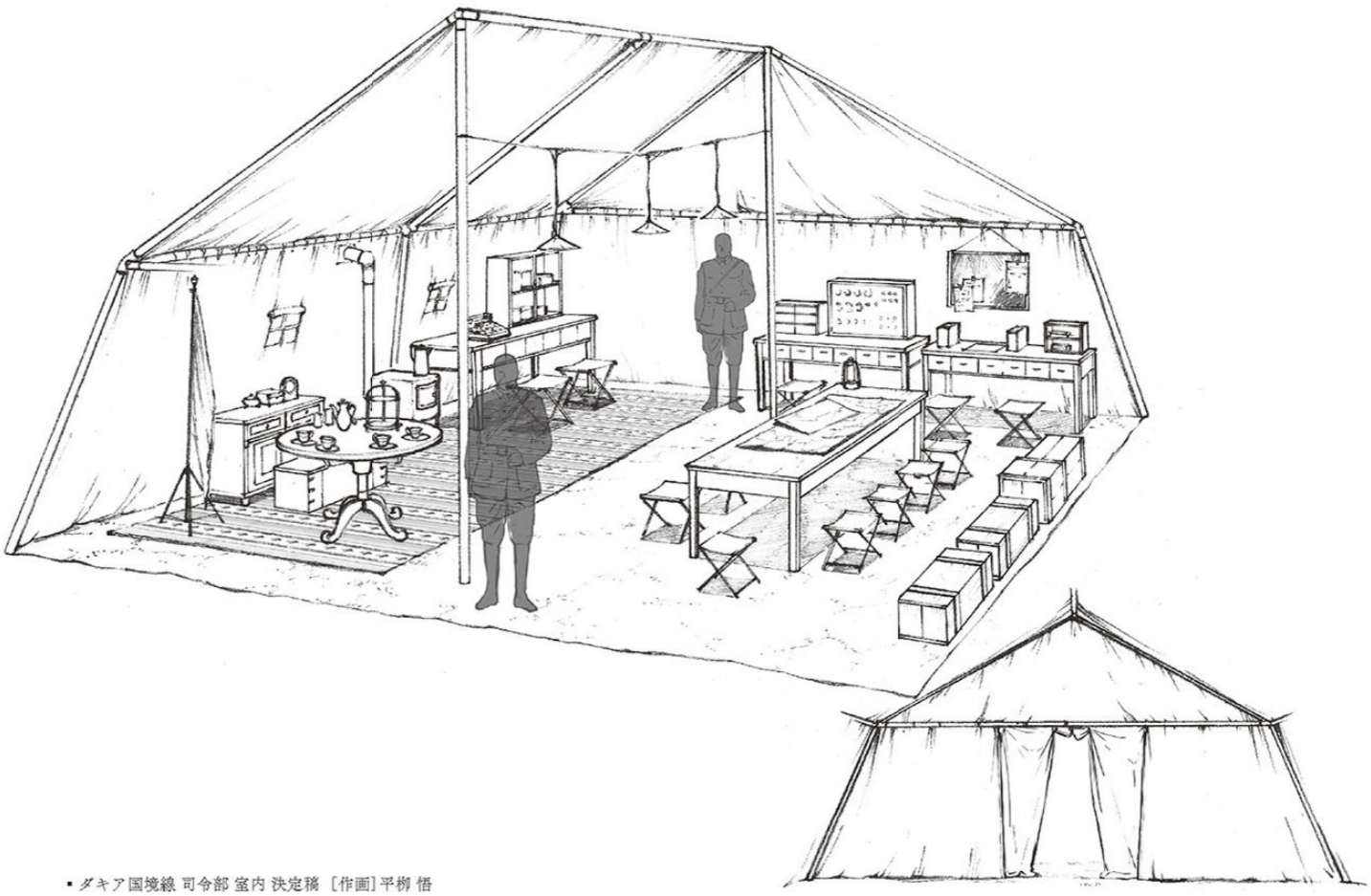
• ダキア大公国 工廠 決定稿
［作画］平柳 悟



▪ダキア大公国 首都 全景 ラフ

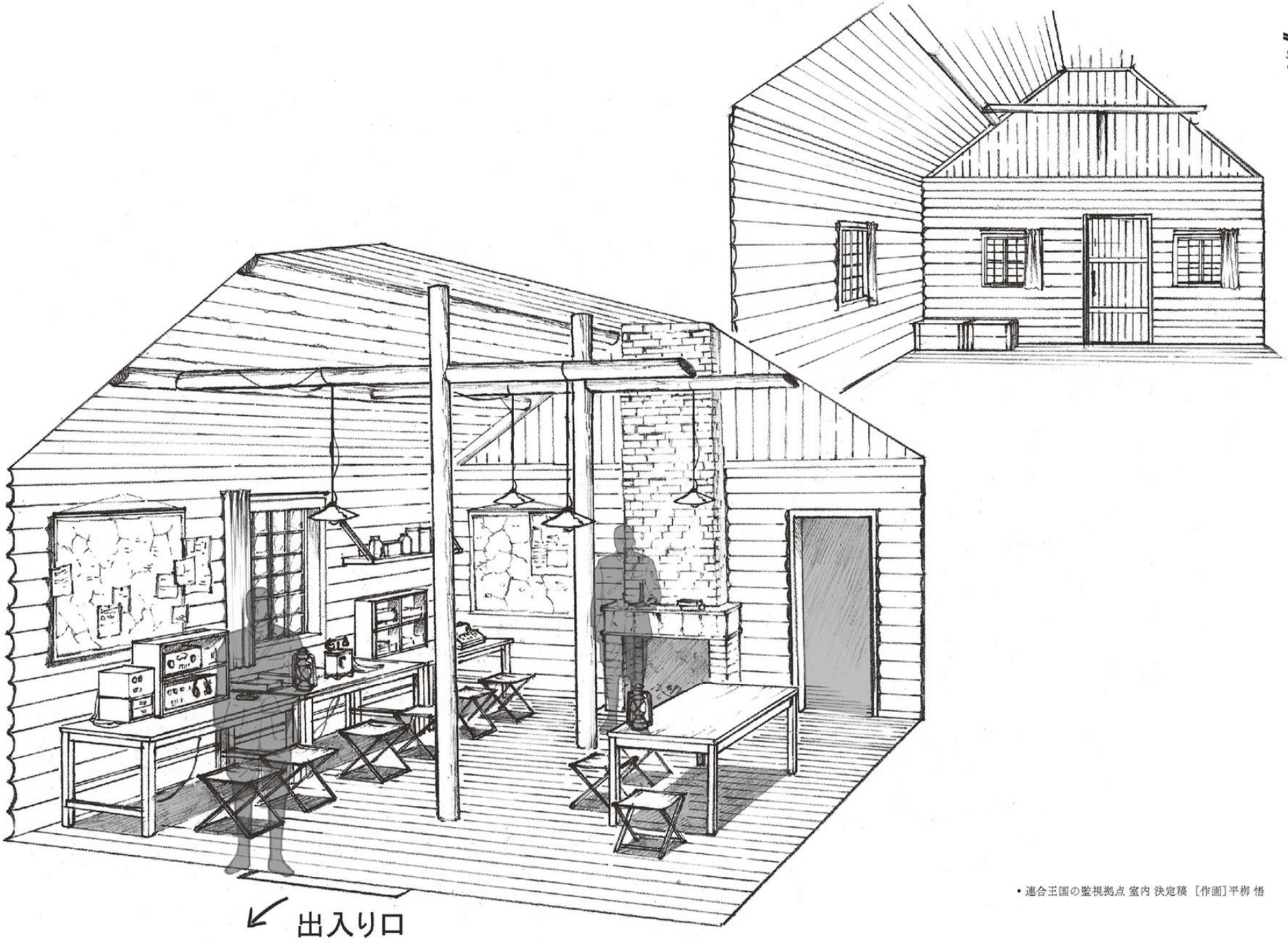
▪ダキア国境線 ラフ ［作画］平柳 悟

▪ ダキア国境線 司令部 外観 決定稿

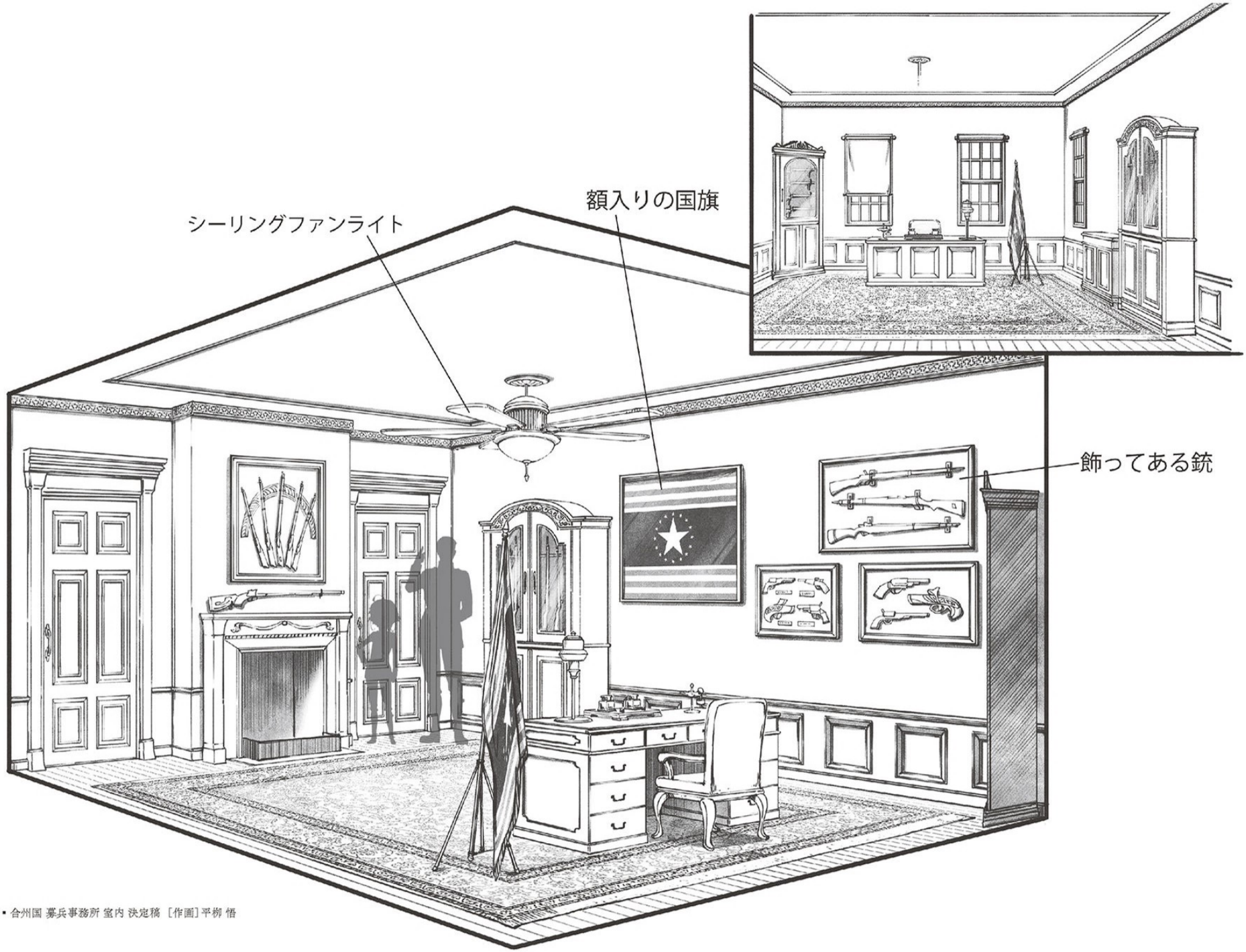


▪ ダキア国境線 司令部 室内 決定稿 〔作画〕平栁 悟

▪ 連合王国の監視拠点 外観 決定稿 ［作画］平柳 悟



▪ 連合王国の監視拠点 室内 決定稿 ［作画］平柳 悟



▪ 合州国 募兵事務所 室内 決定稿 ［作画］平桝 悟

キャラクター設定　プロップデザイン　美術設定　スタッフ座談会　美術ボード

スタッフ座談会

カルロ・ゼン（原作）
上村泰（監督）
猪原健太（シリーズ構成・脚本）
幼女戦記 シナリオチーム座談会

戦争をすること、人が死ぬことを真っ正面から描ききったアニメ『幼女戦記』。
その制作現場もまた戦場そのものだったようだ。
テレビ放映が終了しても、現場ではBlu-ray&DVDの作業が続行中。
そんななか、原作のカルロ・ゼン氏を含むスタッフ7名の座談会（2部構成）が実現した。
話し合いを重ね、長い時間をかけて練り上げたシナリオ、
そして現場を「塹壕戦」と表現した作画チームの奮闘。その制作秘話を伺った。

戦場のリアリティを徹底することが『幼女戦記』を『幼女戦記』たらしめた

―― アニメファンから高い評価を受けた『幼女戦記』ですが、オンエアが終わっての率直なご感想を聞かせていただけますか？

上村》まず思うのは、無事に終わってよかったなと。内容が非常に濃いぶん制作も大変で、スケジュール面でも苦労した現場ではありましたが、最後まで諦めず、妥協せずに締めくくれたのは、現場のテンションがずっと高いまま突っ走れたからこそ。正直なところ、今はまだBlu-ray&DVD版の制作が続いていますので、何も終わってない感じがしますが、スタッフのみなさんには、本当にお疲れ様でしたと言いたいです。

猪原》僕の場合、脚本の作業自体は昨年の6月末くらいには終わっていましたし、アフレコが始まったのが11月くらい。1月のオンエアまで時間が空いていたこともあり、放送そのものはフラットな気持ちで拝見することができました。いち視聴者として、とても楽しませていただけましたね。

カルロ》僕もオンエアは、とても楽しみながら拝見できました。でも監督がおっしゃるように、Blu-ray&DVD用の作業が今も続いているので、まだホッとできない感じがして。野球の試合でいえば、まだ9回くらいな感じなんですよ。Fig.1

上村》それ、わかりますね。

カルロ》監督や猪原さんにシナリオを上げていただいたときは、7回表のピッチャーの気持ちでした。あとはアニメスタッフのみなさんにマウンドを明け渡し、中継ぎと抑えをきっちりやっていただいて僕の仕事は終わるな、という気持ちでしたけど、そのあともアフレコ現場に立ち会ったり、絵コンテのチェックをさせていただく作業があったので、結局8回の途中まで投げた感覚。な

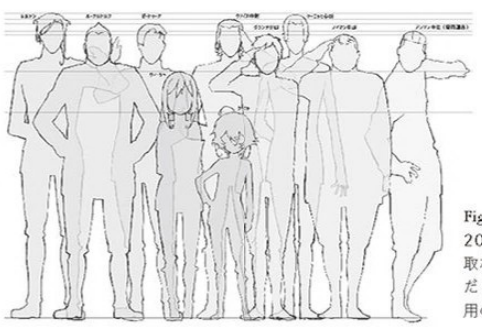


Fig.1
2017年4月12日の取材日、スタッフはまだまだBlu-ray&DVD用の作業中でした。

[カルロ・ゼン]
代表作に『銃魔大戦 怠謀連理』『約束の国』など。

[上村 泰]
代表作に『パンチライン』『ダンタリアンの書架』など。

[猪原健太]
代表作に『残響のテロル』『亜人』など。

ので、今はまだ9回途中でベンチに戻り、試合が無事終わるのを祈っている感じですね。

―― そんな白熱の試合前を、あらためて振り返っていただきたいのですが、カルロ先生のもとに『幼女戦記』のアニメ化のお話があったときは、どう思われましたか？

カルロ》じつは……いつ頃最初のお話をいただいたかは、よく覚えていないんです。新刊作業が遅れて担当編集さんと打ち合わせをしていた席で、何かの話のついでのように「アニメ化します」とさらりと言われまして。そのときは、「あ、それはいいですね」と、話半分で聞き流してしまったようで……。

猪原》すでに「アニメ化します」という前提だったんですね。

カルロ》そうですね。というのも、『幼女戦記』はWeb小説として書き進めていた作品なので、書籍化のときイラストレーターの篠月しのぶさん、編集さんと打ち合わせをしたとき、篠月さんが「この手の作品はアニメ化があるかもしれないですね」と言ったら、担当さんが「内容が内容なので、まずないと思っていただいて……」とおっしゃっていたんです。なので、たぶん正式に決まるまで言い出しにくかったんじゃないでしょうか。

上村》なるほど（笑）。

カルロ》という経緯があったので、僕も最初に聞いたときは本気にしていなくて。自分の書いたものがアニメになるのも初体験なので、本格始動すると聞いたときは、ポカーンとしてしまいました。

―― 上村監督と猪原さんのほうは、『幼女戦記』のアニメ化をどう受け止めていましたか？

上村》僕は、アニメーションプロデューサーの角木（卓哉）さんからお話をいただいて、原作を読ませていただいたんですが。ちゃんと完成すればものすごいものができる！　という手応えがありました。ただ……こんな壮大な戦記ものをアニメにするのは、かなり大変だろうなというのも、最初から。

カルロ》いや、本当に申し訳ないことで。書く側としてもWeb小説はページ数の制限があるわけではないので、起承転結の筋道が散漫になりがちなんです。なので、書籍にする際もだいぶ削ぎ落としてコンパクトにしているものの……脚本にされるとき、猪原さんには相当ご迷惑かけたのではないかと。Fig.2

猪原》迷惑だなんて。ただ、僕は『幼女戦記』が初のシリーズ構成だったので、「初めてがこれか！」という感じはありましたかね（笑）。マンガ原作だとイメージが落とし込みやすいんですが、小説は難しい。さらに僕自身が戦記ものの知識があまりないので、気軽に「やります」と言っていいものかどうか、すごく迷った記憶があります。でも、せっかく声を掛けていただいた作品。勉強しながら進めていって、わからないところはカルロ先生にお任せしようと決めて、引き受けさせていただきました。

上村》たしか、先生を交えた3人の最初の打ち合わせは、2年前の6月あたりでしたよね？

猪原》そこから約1年かけて脚本が仕上がったんです。

上村》まずは、先生にお会いする前に猪原さんと、原作のどの部分をチョイスするかを話し合いました。アニメは基本的にエンターテインメントとして落とし込みたかったので、シリーズ構成をわかりやすくするために、猪原さんと2人で構成案を作って一度脚本を書いていただいて、それをもとにカルロ先生と顔合わせをしましたね。ところが、アニメ的なセオリーを反映し、あえて盛り上がりを考慮した案を見た先生が、「それはありえませんね」とズバっと切っちゃうことがままあって（笑）。

カルロ》そうでした、そこも申し訳なくて。

上村》いえ、先生のイエスノーのジャッジがすごくはっきりしていたことが、結果的にアニメの『幼女戦記』を『幼女戦記』たらしめたんですよ。そこにすごく助けられました。

―― 例えばどういうことでしょうか？

上村》やはり、『幼女戦記』の魅力は軍事ものとしてのリアリティだと思うんですね。僕も1900年代初頭の時代背景は好きですが、戦争についてまでは深い知識がないので、戦争の状況としてありえない場面を作ってしまいがちなんです。そこが先生としてノーなのかイエスなのかを、はっきりおっしゃってくれたので、作品世界としての適切なジャッジができました。

猪原》人物の描き方も、例えばレルゲンの扱いなどは、最初はもっとマンガチックでしたからね。

上村》そうでしたね。よくアニメは記号的だと言いますけど、レルゲンはかなり記号的なキャラクターでした。それが、シナリオ打ち合わせを重ねるたびに、より複雑で人間らしい人物に描かれていった。そのあたりは、先生のコントロールだった気がします。

Fig.2
自作SS投稿サイト「Arcadia」にて公開されていた。原作1〜7巻まで発売中！

Fig.3
マンガチックなレルゲン中佐もちょっと見てみたい！？

「こういうキャラじゃないんですよ」と。Fig.3

カルロ▶はい、そういうことはよく言わせていただいた記憶があります。

猪原▶アニメとしてドラマを盛り上げるためにはどうしても、例えばターニャが上層部に反発して現場を飛び出すような展開を作りがちなんですけど、彼女の性格上はもちろん、軍隊という組織としても階級的にも、そんなことはありえない。そういう非現実的なことを抑えめにした中で、どう盛り上げるか？ という方向に、僕もシフトチェンジしました。

上村▶例えば、11話のラストシーン。ターニャがロッカーをバンバン殴りましたけど、あれは人前では絶対にやってはいけないこと。だから、劇中ではワンシーン空けているんです。出撃しようというときに停戦命令が出たら、アニメのノリならシーンを切らずにターニャが暴れるべきなんですけどね。そういう演出は、先生との話し合いの中でできたシーンです。

第1話と第2話の時系列の逆転は ハードな戦争ものであることの宣言

―― シリーズ構成のことでいうと、ターニャの物語の発端となる前世の男のエピソードが、1話ではなく2話で語られたことは非常にインパクトがありました。

猪原▶最初は転生前の話が先にあり、時系列をそのまま書いていたんですけど、監督の中ではインパクトが欲しかったんですよね？ また、今日はいらっしゃいませんが、田中翔プロデューサーから、話の最初からターニャの中身がおっさんと言われると、原作を知らない視聴者が引いてしまうんじゃないかと気にされていたので、プロデューサーがそう言ってるから気を使っておこうかなと（笑）。

一同▶（笑）Fig.4

猪原▶上村監督も、やはり戦争ものなので、いきなり戦場風景で動きがあったほうがキャッチーだと思われていた。それが、結果的にサプライズな構成になったんですよ。

上村▶確信として、初回で2話のアレをやってしまうと、ただの転生ものだと思われてしまう。それは絶対に避けたかったんです。「これはハードな戦争ものである！」ということをまず、お客さんにバンと宣言したかった。だから原作の時系列にすると3話目あたりに来そうなエピソードを、あえて1話に持ってきました。視聴者の反応でも「2話がすげぇ面白い！」とよく言われましたが、そこは完全に狙ってましたね。

カルロ▶僕も上村監督から事前に説明を受けてはいたんですが……実際に放送が始まってしまうと、「よく動いてくれているなぁ！ 声がつくとさらに素晴らしいな」という感動が先に立ち、監督の狙いの意図はすっぽり抜けて、ただただ喜んで見てしまいました。

上村▶いやいや、「よく動く」というのは、制作側にとっては一番ありがたい感想ですよ。それも優秀なスタッフのおかげです。

―― 先ほど、戦時下のリアリティにこだわったというお話がありましたが、『幼女戦記』は陰惨な戦場描写を大胆に描ききっていた点でも、挑戦的な作品でしたね。

上村▶そうですね。戦場描写を逃げずに、真摯に描くことは念頭に置いていました。アニメだから、ターニャだけかわいく描けばいいみたいな作品にはしたくなかった。アニメでも「人が死ぬ」ことをちゃんと描きたかったんです。なので、無残にぶっ殺すシーンはギリギリまで表現しましたし、その上でしっかりエンターテインメントを成立させたかった。ただ、戦場描写を逃げないためには、作画もCGもとても大変で。NUTの角木プロデューサーが上手いアニメーターさんを連れてきてくれ、3DCGと撮影を担当したchiptuneも優秀なスタッフぞろいだったので、武器や火器類をガンガン描けたからこそ、あの描写が可能になったんです。

猪原▶たしかに、僕のシナリオでは戦場の描写も「ドンドン激しい塹壕戦」と書くだけなので（笑）、映像になってなるほどと感心しましたね。Fig.5

カルロ▶原作と比較してしまうと、さすがにアニメはマイルドになってるんですが、放送表現に関しても一度、話し合いをしましたよね？ どこまで戦場のリアリズムを求めるかは、どこまで人が死ぬシーンを丁寧に描くかとイコール。原作どおりにしてしまうとちょっと放送できなくなってしまうので、あまりにも……というところは口を出させていただきましたが、基本的に監督の判断にお任せしました。

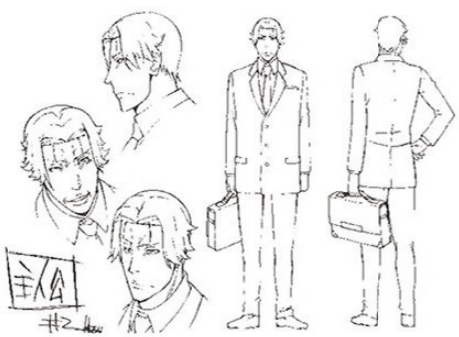


Fig.4
金髪碧眼の幼女ターニャの中身です。

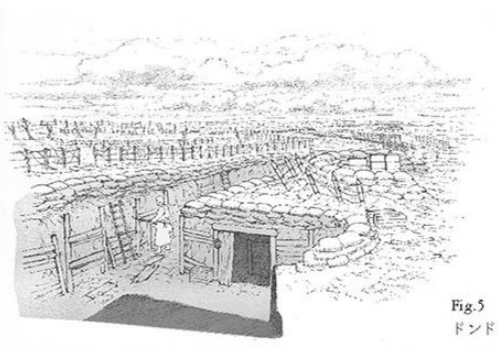


Fig.5
ドンドン激しい塹壕戦！

上村》そこに関しても、先生のはっきりしたジャッジがあって、判断はしやすくなりました。

カルロ》それはミリタリーものをやっている人には、よくわかる感覚だと思いますね。軍隊は中で議論することはあっても、行動が始まってから反対するのはあり得ない。僕も、あとから「あのときはいいと言いましたけど……」とならないよう、言いたいことは言わせていただいた。その代わり、一度決まったからには、みんなで同じ方向に進んでいくべきだなと。

―― アニメ化に際してのカルロさんの意気込みも、まさにターニャたちと同じだったんですね。ちなみに、カルロさんのほうから、監督に要望を出したことは？

カルロ》それはもう、細かいところでいろいろ、わがままを言わせてもらってました。

上村》7話の艦の編成なども印象的です。軍艦が入り江に入ってくるシーンは編成が縦列なんですが、正直、縦って画にしづらいんです。横列で来たほうが画としては様になる。でも、先生はあの入り江に対して横列はおかしいとおっしゃり、護送艦の位置なども二転三転しました。

猪原》最終話のターニャとレルゲンのやり取りも、最初はもっと派手にしようと、将校クラブで飲んでいるお偉いさんのゼートゥーアやルーデルドルフの前でやるつもりでしたが、先生から上官がいる場でそれはあり得ないということで、2人だけの場になりましたよね。

カルロ》行動として無理があるんですよ。会社でいえば、新入社員が社長や会長に「お前ら間違ってる」と言うようなものなので（笑）。Fig.6

上村》結果、レルゲンがターニャを呼び止めて話をする場面なら、意見することも可能だと折り合いがついたんです。Aパートのほうは副監督の春藤（佳奈）さんがコンテ演出をされてるんですが、とても静かな最終回になった。静かなんだけど迫力があるというか、説得力のある話にできたと思いますね。

猪原》全編を通じて、レルゲンとターニャの2人がしっかり軸にいる話になり、レルゲンが唯一、ターニャを理解しているんだ、という立ち位置に構成もガシッとハマった。あそこで大見得を切っていたら、そうはならなかったので、派手さを抑えたことがマイナスではなく、逆にプラスに働いていきました。

上村》先生からのアドバイスを直接受けつつ、シナリオをじっくり1年間かけて話し合えたからこそ、全員がひとつの方向を向いてちゃんと人間ドラマを描けたのは、本当に良かったです。

第2話のアフレコを終えたとき「これはイケる！」と確信した

―― そんな試行錯誤の『幼女戦記』の中で、みなさんが印象的だったシーンを教えていただけますか？

カルロ》僕は、まさに今話に出た、最終話のレルゲンとターニャのシーンが一番好きです。静かな迫力ですよね。戦争映画で派手に撃ち合ってるシーンよりも、登場人物が話してるシーンが怖かったりするので、そういうシーンを作っていただけたのは、うれしかったです。そして、声優さんのすごみですね。戦いのシーンも好きなんですが、正直、動くシーンは声優さんのセリフが少ない。声優さん同士の掛け合いには、その場に居合わせたような臨場感があって、印象的ですよね。次いで……ルーデルドルフとゼートゥーアのお食事シーンですかね。

上村》あそこは、僕も愛を込めてます。そもそも僕、食事シーンの演出が大好きなんですよ。

カルロ》ただ……あの食事は、言うほど不味く見えなかったですね（笑）。

上村》いやぁ、あれでも不味そうに描いてくれとオーダーはしてたんですけどね（苦笑）。アニメで食事を不味そうに見せるのは、相当難しいんですよ。Fig.7

猪原》僕は4話が印象的ですね。ゼートゥーアとターニャのやり取りが。ここまでターニャが“顔芸”をやるとは聞いていなかったので驚きました。シナリオの立場から言うと、会話だけでシーンが持つかな？と思っていた場面だけに、あんなに魅力あるシーンになるとは予想外でしたね。あんまりアニメチックでコミカルにしすぎてもリアリティーレベルは壊れるし、笑えてブラックな感じを出す、絶妙なバランスでターニャが顔芸をやってくれている。僕は実写作品もやらせてもらっていますが、あの表現はアニ

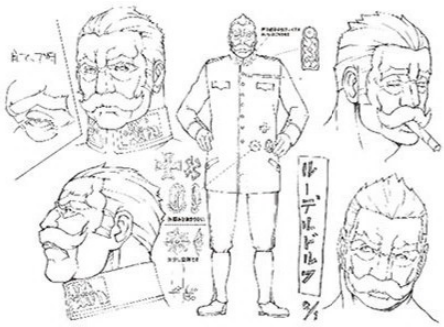


Fig.6
ルーデルドルフに意見具申だと……!?

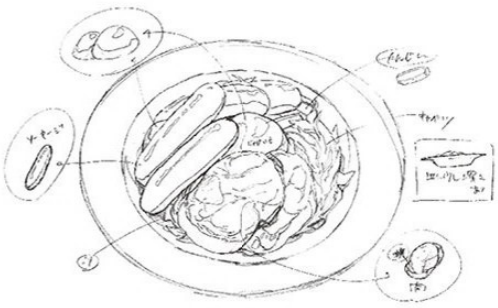


Fig.7
こちらは4話で登場、参謀本部の名物料理シュラハトプラット（豚肉とザワークラウトの煮込み）。

メでしかできない。そこにとても感動しました。あそこまで表情豊かに演出されると事前に知っていたら、シナリオを違うふうにしていたかもしれないですけど（笑）。

上村▶顔芸は、もともとやるつもりだったんですよ。『幼女戦記』の単行本の表紙のインパクトが絶大だったので、あれは無視できない。

カルロ▶本のイラストレーターさんを決める際に、目力のある絵を描ける方を条件にお願いしたんです。人間の怖さを語るのは目だと思うんですよ、僕は。スターリンやチェ・ゲバラの写真もしかりで。

上村▶そのターニャの目力は、キャラクターデザインにも顔芸にも反映していますよね。顔芸するタイミングやポイントも、いちおう絵コンテに指示を入れているんですが、それ以上に、現場のアニメーターさんが遊びを入れてくれて、キャラクターデザインと総作画監督の細越（裕治）さんがさらにマシマシで上げてくれてました。この間、ラジオ（『幼女戦記 ラジオの悪魔』）を聞いていたら、「まさかこんな表情になるなんて」みたいなことは、ターニャ役の悠木碧さんも言っていて、だから声も頑張らなきゃと思っていただいたようなんですが、同じように僕らも、キャストさんの演技に画は負けられない！ と頑張ったので、どんどん顔芸も派手になっていきましたね。

カルロ▶僕もあの顔芸は、「すごいなこれ！」と思って見てました。結局、本を書いてるときは自分の頭の中でイメージが完結しているので、人に上手く説明できないんですよ。なので、今回も制作の現場の方と打ち合わせするときに、僕の意図をひとつひとつ説明させていただいてたんですが、顔芸は、僕の手を離れていつの間にか加速度的に進化しているな、と感じました。すごくいい瞬間に立ち会えたと思いますし、ともに突き進んで新たな境地にたどり着けるのは、共同作業の醍醐味であり、集合知のなせる技ですよね。Fig.8

――猪原さんは、4話以外で印象的なシーンはほかに？

猪原▶これは全体を通じてですが、やはり戦場描写が想像以上にカッコ良くて印象的でしたね。

カルロ▶監督や角木プロデューサーは、ほぼ全話戦闘シーンがあってキツいってよくおっしゃってましたね（笑）。

上村▶そうですね、ロボットアニメでもこんな無謀な作り方はしないので（笑）。

猪原▶1話に1回は見せ場を作らなきゃ、と僕が入れちゃったから（笑）。

――たいていは、戦闘のあとに日常エピソード回が挟まれますよね。温泉に入ったり。

上村▶温泉回、じつはシナリオにはあったんですよ、カットしちゃいましたけど。

――あったんですか!?

上村▶はい。でも本編で表現したいことがいっぱいありすぎて、入らなくなっちゃいましたね。まぁ、温泉回といっても男だらけなんで、美しくはないですけどね（笑）。

――では、上村監督が印象に残ったシーンというと？

上村▶いっぱいありすぎで困るんですが……監督として「この作品はイケる！」と思ったのは、やはり2話で。2話のアフレコのときですね。この作品はアニメ的ではない表現を多々使っていて、本当はこう思ってるけど、表面ではこう言ってるというシーンがとても多いんです。その真の心情は、原作を読むとよくわかるんですけど、裏がある、含みのある表現を悠木さんがものすごく器用に演じてくださっています。2話でも戦闘シーン直前に、ターニャが敵に囲まれ、ググググッと手を握って高笑いをして「最高に愉快！」と突っ込んでいきますが、あそこの芝居はほんとに難しい。死を覚悟した感情の発露なんですよ。そこを悠木さんが見事に演じてくれたのが、とても印象に残っています。

――監督から、悠木さんへのオーダーも多かったのですか？

上村▶いえ、正直そんなにはしてません。とくにターニャは、オーディションのときの悠木さんのキャラ作りがかなりハマっていましたから。ただし、非常に複雑なシーンに関しては、一応最初にねちっこく説明はします。一番ねちっこくしたのは8話ですね。ハンス司令官とターニャのやり取りは、じつに含みのある芝居なので、そこは意識してほしいと言いました。ほかは、基本的にあまりディレクションはしてないです。

カルロ▶アフレコ収録はいつも、すごく早く終わってましたよね？

上村▶そうなんです、それはもう、キャストのみなさんの力ですね。悠木さんの引き出しの多さはもちろんのこと、三木眞一郎さ

Fig.8
本作のヒロイン、ターニャ（美幼女）の顔芸。

んをはじめベテラン勢の力は本当にすごいもので。1話収録するのにテストから始まって通常で約2時間、早いときは1時間半で終わるんですよ。

カルロ▶僕は初めてのアフレコ現場だったので、あれが普通なのかと思ってました。

上村▶いえいえ、登場人物が多いことを差し引いても、普通だったら倍の時間がかかりますよ。そこは、音響監督の岩浪（美和）さんのコントロール力もあってこそです。

カルロ▶僕は、「声優さんってすごいな」と思って見てるだけでしたけど、あとから聞くと監督さんによっては、かなり説明を細かくされる方もいるそうで。でも、上村監督も音響監督も別に説明をしていないし……やっぱりプロってすごいんだなと、ただ感心してました。あと、アニメというのは制作中に変更を重ねて進化していくんだなというのも、感心したことのひとつです。

上村▶それでいえば、4話もそうでしたね。授業シーンは当初、戦略的な講義をする内容でした。ただ、黒板で授業をするような絵コンテにしたときに、カルロ先生から、地図を広げて差し棒で説明させたいと要望があったんです。ただ、その段階での絵コンテの変更が困難な状況で。そのときにカルロ先生から、こういう授業でこういうセリフはどうだろうと変更案をいただきました。そして、そのセリフ自体が、8話の内容にかかっていたんです。あれは先生の演出でしたね。

カルロ▶授業の内容を変えることになったのであれば、何かほかに繋げられないかな？ と思っただけなんですが。

上村▶結果、8話の伏線になった。

カルロ▶視聴者の何人の方が気づいてくれたか、気になりますね（笑）。Fig.9

注目してほしいキャラクターは1話から登場する名もなき兵士A？

―― では、みなさんそれぞれが、思い入れのあるキャラクターというと誰になりますか？

カルロ▶僕はゼートゥーアですね。やっぱりあの人が一番、あの世界の中で頭がいい。ターニャは、前世から知識を持ってきてるんで、カンニングしてますから（笑）。レルゲンさんはよくも悪くも常識があるんですけど、ゼートゥーアさんはプラグマティストなので、使えるなら使うし、使えないならゴミ箱に捨てるタイプ、そこが魅力的ですね。アニメでは、あの糸目が見開いたときの演出がすごく良かったです。

猪原▶僕はヴィーシャですかね。この作品はみんなカッチリしているので、ともすればシーンに緩急が作りづらいんですが、ヴィーシャはいるだけでふっと抜くところができる。なので、ヴィーシャはかなり自由で助かりました。困ったときは、ヴィーシャを出しておこうと（笑）。多少、原作よりもふわっとした感じになったと思います。

カルロ▶たぶん彼女は、一番流されやすいタイプですが、現場では最善を尽くす人ですね。

上村▶現場でも、ヴィーシャは人気のあるキャラでした。僕は……正直どのキャラも好きなので、難しい質問ですね。ターニャと答えると面白くないでしょうし（笑）。そういう意味では、僕のやりたかった戦争の表現、憎しみの連鎖を体現してくれたのはアンソンだったので、彼への思い入れは強いです。作画さんのおかげでカッコいいアクションがあるからこそカッコよく死ねた。いいお父さんも、狂気の表現も素晴らしく、父の狂気を知らないメアリーが、善意として戦争に参加していくところまで描けたのは、『幼女戦記』を監督した目的のひとつでもありました。あとはもうひとり、メインキャラではないんですが、兵士Aは気に入ってますね。

―― 兵士A？

猪原▶1話の冒頭で、ヴィーシャに助けられたヤツですね。

上村▶彼はあのあと、1話の中盤で傷ついて一度後方に行くんですね。そしてケガが治ったあと、機械化歩兵として10話で再登場してるんです。11話で戦いに勝ってウォーッとなったときも、ラストシーンは彼が右手をグッとやって空を見上げてるんですよ。

猪原▶セリフがないのでシナリオには一切、登場しない兵士なんですけど、意外と画の出番は多くて（笑）。

上村▶戦争映画のセオリーのひとつとして、名もない兵士が活躍するシーンがあるんですよ。それをやってみようと思ったんですね。現場では、意外にこいつイケメンだなと、わりと人気者で

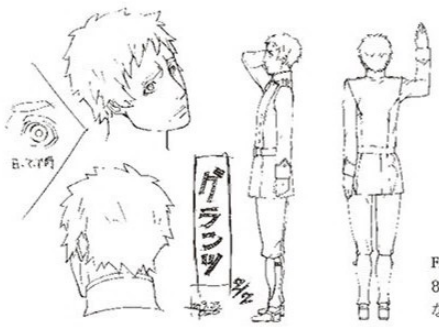


Fig.9
8話では、軍人として大きな試練を迎えるグランツ。

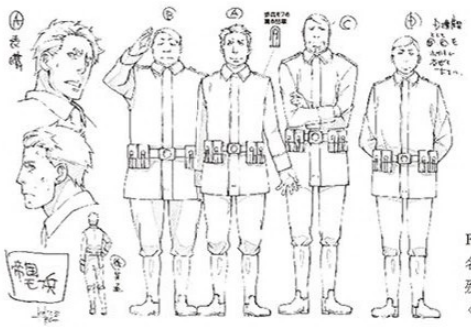


Fig.10
名もなき兵士A。生き残って戦い続けるたくましい男です。

(笑)。じゃあ、彼をいかそうと思って、作りながらアドリブとして彼のエピソードを足していきました。彼が出てくる絵コンテは、すべて僕が描いてます(笑)。Fig.10

―― ちなみに、監督がもっとも苦労されたのは、どこでしたか?

上村▶9話の絵コンテですね。あそこ(衝撃と畏怖作戦―敵司令部の強襲)は、シナリオではコメディー寄りだったんですが、あの場面をコメディーに落とし込むのがとても難しくて。やってやれないことはないんですが、消化不良で終わりそうだったので、王道真面目路線に変えて絵コンテを切っていったんです。それも、スケジュール的にあと半日しか猶予がない状況だったので……吐きそうになりながら、コンテ切ってました(笑)。

カルロ▶僕のところにチェックがきたのも、えらいギリギリだった気がします。

上村▶ただ、そのときにターニャの必死な生存と保身、存在Xに対する思いが、僕は非常に腑に落ちた。ターニャの人間くささがしっかり出ていて、ターニャはもっとも共感できるキャラクターだとあらためて思いました。

猪原▶僕は共感というのとはまた違うんですけど、12話を書ききる上で、ターニャの感情は一本筋を通さなきゃダメだと思ったので、原作よりも多少、存在Xの登場は多くなりましたね。僕の中で存在Xというのは、一人称的な神ではなく、戦争そのものの運命の象徴であり、逆境そのものの象徴的な存在に見えたほうがいいと思っていました。抗って勝てなくても、最終的には運命というものには屈しない。それがターニャ。その落としどころに向かって、あの物語が成り立っている感じはあります。

カルロ▶なるほど。存在Xについては、アニメ化によって新しい発見が僕にもありました。『幼女戦記』は英語版が海外で流れているんですが、英語版のフォーラムの反応を見ると、猪原さんが書かれた存在Xというのは、キリスト教の観点からいうと、いわゆる旧約聖書の神に近いそうなんです。言われてみれば、旧約聖書はけっこう残酷ですからね。Fig.11

猪原▶そうですね。根本的に、自然などの逆境を表しているものと考えられるので、理不尽なものにどう立ち向かっていくかは、古くから続く普遍的な物語。なので『幼女戦記』も、結局はそういう形にしたいというのは、ありましたね。

―― そういったお話を聞くと、Blu-ray&DVDを1話からじっくり見直したくなりますね。

上村▶画も美しくなっているので、ぜひご覧いただきたいですね。

猪原▶そうですよね。『幼女戦記』は、原作、コミカライズ、アニメといろんな世界がそれぞれ違って見せられるほど、しっかりした世界観をカルロ先生が作っていらっしゃるので、この先、何年でも楽しめる作品ですからね。みなさんには、ぜひ3つ全部をより深く楽しんでほしいですよね。

上村▶そして、この設定資料集もなめまわすように楽しんでいただきたいですね。『幼女戦記』のアニメ化にあたっては、カルロ先生がお持ちの大量の資料はもちろん参考にさせていただきましたし、銃器の設定などに関しても、設定制作の三浦(慧)くんという子が非常に頑張ってくれたんです。第二次世界大戦の資料は多少集めやすいんですが、第一次世界大戦の資料は、なかなかやっかいで。Fig.12

カルロ▶第一次世界大戦のほうは、ヨーロピアナとかいう電子図書館に整理されてない巨大データベースがあって、そこをほじくると写真が出てはくるんですけどね(苦笑)。*

上村▶三浦くんも、ひとつの設定のために大変苦労していたので、そういうスタッフの努力の結晶を、こうした設定資料集で見ていただけるのは、とてもうれしいことなんです。きっとこの本を買ってくださる人の中には、アニメ業界を目指している方も多いと思うので、一風変わった作品の資料を、なめまわすように見ていただければと思いますね。そしてカルロ先生の原作を、より楽しむきっかけにしてもらえたらいいですね。原作はまだまだ続くそうなので。

カルロ▶来ていただけると、うれしいですね。アニメに長く関わっていたので、原作のほうが遅れてしまっていて申し訳ないのですが、そのぶん一生懸命頑張りますので、お許しください。僕は書きたいものを書きたいから書いてるタイプなので、『幼女戦記』でやりたいこともまだまだあります。アニメ化されたことで、自分の知らなかった世界も体験できて、とても楽しかった。これを励みに、より面白い作品をこれからも書き続けていきたいですね。

*参考資料およびカルロ・ゼンによる推薦図書(P223)に掲載

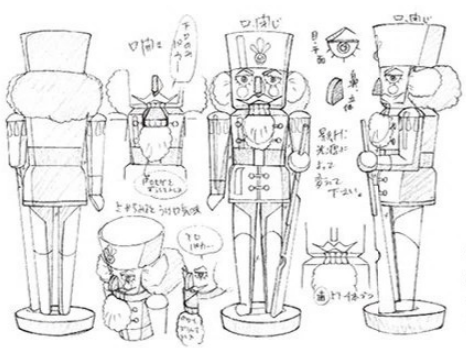


Fig.11
理不尽で残酷、ターニャにとって抗うべき対象。それが存在X。

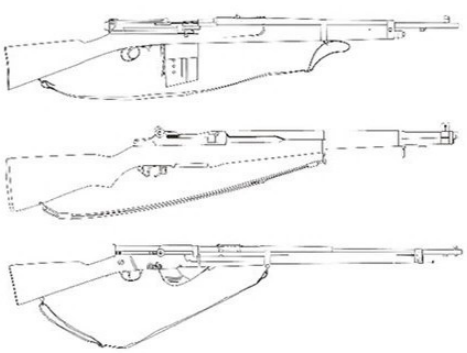


Fig.12
国ごとに違う銃器デザインにも注目いただきたい。

幼女戦記 ＝作画チーム座談会

上村 泰（監督）
細越裕治（キャラクターデザイン 総作画監督）
平柳 悟（美術監督）
谷口宏美（服飾デザイン サブキャラクターデザイン）
角木卓哉（アニメーションプロデューサー）

ターニャのデザインのこだわりは「少女」ではなく「幼女」であること

――『幼女戦記』は重厚な世界観を丁寧に表現された、アニメーション＆ビジュアルも話題でした。放映を終えてのご感想は？

平柳▶無事終わって、ホッとしている感じですね。自分が関わった作品の放映中は、いつもだいたい背景に間違いはないか、ミスはないか？ ということばかりが気になるんですが、『幼女戦記』はアニメのお話をいち視聴者として一緒に楽しめました。毎回、純粋に完成が楽しみな作品は珍しいんですよ。よほど話が面白くて、自分の好みに合っていたんでしょうね。

上村▶うれしいお言葉です。

谷口▶私もそうでした。現場が怒涛すぎて記憶がおぼろげなんですけど……大変さも今まで参加した作品で一番だったんですが、楽しさも一番でした。それはきっと、主人公のターニャがひねくれていたから（笑）。アニメの主人公って、真っ直ぐな子が多いと思うのですが、私自身がひねくれているから「ターニャ、わかるわかる」と思いながら描けたんですよ。作画スタッフとしては、完成形がどうなのかをひやひやしながら見てはいるんですが。

上村▶谷口さんには、僕と一緒に絵コンテも描いてもらっていましたしね。

谷口▶そうですね。それも、ターニャにすごく思い入れを持って作業できたから、とても楽しかったです。

細越▶僕はうーん……終わっての率直な感想は……休みたい（笑）。

一同▶（笑）

細越▶スケジュールがかなりギチギチだったので、放映中もずっとスイッチが切れない感じでしたからね。毎話、「今回もオンエアできて良かったなぁ」と思いながら見ていたので、Blu-ray＆DVDの作業が終わったあたりで、やっと肩の力が抜けるのかなと思ってます。Fig.13

上村▶なかなかリアルな声で（笑）。

細越▶満身創痍で低空飛行な時期もありましたけど（笑）、飛び続

[細越裕治]
代表作に『青の祓魔師 京都不浄王篇』『GATE（ゲート）自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり』など。

[平柳 悟]
代表作に『デス・パレード』『薄桜鬼』など。

[谷口宏美]
代表作に『クラゲの食堂』『パンチライン』など。

[角木卓哉]
代表作に『デス・パレード』『ちはやふる』など。

Fig.13
Blu-ray＆DVD続々と発売です！

けられたので良かったですよ。

角木》僕も本当にみなさんと同じ思いで。無事に終わって良かったなと。NUTという制作会社としては初めての自社作品だったので、みなさん最後まで作りきっていただけたのは、本当にありがたいという言葉に尽きますね。作品の人気も出て、カルロ・ゼン先生の原作もとても好調で。今、発売中のBlu-ray＆DVDがさらに売れてくれたらうれしいんですけど（笑）、いろいろな方に作品が届いたと思います。その意味でも、いい結果が残せて喜ばしいですね。

―― 角木プロデューサーは、オンエアをどのようにご覧になっていたんですか？

角木》じつは、放映用のV編（ビデオ編集）の作業に追われていて、放送当日にやっと一息つける感じになっていましたから、リアルタイムのオンエアチェックが間に合わない話数も多くて……。放送日には（自分が）つぶれてるってことが多かった気がするんですよね。その意味では、現場も戦場で。ほんとに戦争はよくない。戦争はやっちゃいけないと、身をもって実感しました（笑）。

谷口》たしかに現場の雰囲気も、作品と親和性が高かったですよね。自宅のことを「本国」と呼んでたり（笑）。

角木》一度前線に出ると、なかなか本国に帰れないとか（笑）。

谷口》塹壕戦のようだとも。

角木》たしかに（笑）。作業机の下が塹壕みたいで、そこに潜り込んで休んでましたからね。でも、その戦場を生き抜いてきたみなさんの手によって、実際とてもいい映像ができた。感謝しかないですね。

―― そんな現場でのエピソードをいろいろ伺いたいのですが、まずキャラクターデザインについてお聞きしたいです。メインキャラクターを手がけられた細越さんが、今回心がけたことはなんでしたか？

細越》特別なことはなく、とにかく楽しんで描けましたね。ターニャに関しても、中身がおっさんだというのはあまり気にせず。気にしたことがあるとすれば「幼女」らしくあること。「少女」でなく「幼女」にするために、プロポーションのシルエットにはこだわりました。頭が大きく、足元は小さくと。ただ腰回りだけは、少し女性らしくしています。

―― 顔の回りがとても個性的な造型になっているのも、ターニャの特徴ですね。特に髪型は。

細越》ああ、髪型ですね。みんなの作画を悩ませた、帽子の後ろのぴょこんと跳ね上がったアレですかね（笑）。あれは、よく女性がポニーテールをしたとき、ギュッと結んでちょっと上に跳ね上がったようなイメージなんです。髪の毛が折れ曲がるじゃないですか、あんな感じをイメージしました。実際どうなっているのかは、またアレですけど（苦笑）。Fig.14

角木》今回、メインキャラクターのデザインはコンペ形式で決めたんですね。なので、僕も上村監督も第一案から見ているんですが、細越さんの最初のデザインからは変わってましたか？

細越》いや、あんまり変わってないですよね。

上村》そうですね、大きくは変わってないですね。

角木》僕の印象だと、本編中にけっこう変わっていったのかな？と思いました。どんどん細越さんのパッション的なものがあふれていって、ターニャに反映されていった気が。

細越》そう、その意味ではどんどんブラッシュアップしていった感じですね。スケジュールとの兼ね合いもあり、作画として描きやすく変化していったかもしれないです。自分としてはそんなに意識はしていないんですけど、声優さんのお芝居に合わせて変化した部分もありますし、多少デフォルメが激しくなったりはしていたかな？

上村》最初の段階から、そんなに細かいオーダーはしていなかったですよね。ただ、表情は気を使ってほしいという要望は、けっこう言わせてもらったと思います。

谷口》ターニャは、まつ毛がかわいかったですよね。まつ毛に影があって。目切り線が1カ所しかない。そこも最初は、自分が描く際には苦労しましたけど、かわいいから頑張りました！（笑）こういうやり方もあるんだなと発見がありましたね。

平柳》僕は背景の担当なので、キャラクターは楽しんで見させていただいてるだけだったんですが、ターニャは目の色がとても印象に残りましたね。ブルーが鮮やかで。アップも多くて、表情がコロコロ変わるのがとても魅力的でした。

Fig.14
現場のみんなを悩ませた（?）ターニャの髪型。

細越▶僕としては、一番デザインに手こずったのはゼートゥーアで、一番楽だったのはヴィーシャなんですよ。ヴィーシャはひとりだけマンガっぽい造型なので、作画にするとなかなか似てこない代表のキャラでもあります（笑）。

角木▶ゼートゥーアは、途中でオネェみたいな感じになったときがありましたよね（笑）。Fig.15

細越▶一番楽にいきそうだったけど、すんなりいかなかったんですよね、ゼートゥーアは。

――『幼女戦記』はとにかく男性キャラクターが多く、全員が軍人。軍人らしさを出すために意識されたことは？

細越▶カッコよく、ですかね。僕の場合は、『幼女戦記』の前にも戦争ものをやってきているので、日本人からドイツ風の軍人に変わっただけなので、そんなに意識はしていなかったです。もともとリアル系の男を描くのが好きですし。『幼女戦記』の軍人たちは、骨格も背もそんなに変化がないんですね。ノイマンとか、シュライゼがちょっとぽてっとしているくらいで、思いきり太った人も出てこない。なので、それほどアニメ的なデフォルメもしていないです……髪型以外は（笑）。

――面白い髪型というと……レルゲンとか？

細越▶そうそう、描くにはかなり面倒な髪型ですよね。そういえば……レルゲンは版権イラストのオファーが1枚も来ていなかった気が（笑）。

谷口▶そうですよね、来てほしかったなぁ。意外とハンサムな気がするんですけど、女性向けのアニメ雑誌で需要なかったんですかね（笑）。

上村▶彼は、すごくカッコいいと思うんですよ。募集しておきますか……レルゲンの版権イラストをご希望のメディアさん、いらっしゃいませんかね？（笑）

軍服のディテールと銃の扱いは当時の資料をもとにこだわった

――服飾のデザインは谷口さんが担当されましたが、そこでのこだわりは？

谷口▶まず上村監督が、時代ものだし、戦争ものだし、リアル系なので、アニメデザイン的には大変になるけど、軍服の表現は避けて通りたくないとおっしゃっていたのを覚えてます。一番「あーっ！」と思ったのは、ボタンの数を減らしたくないと言われたことですね。アニメの服のデザインって、なるべくボタンを減らしたいんです。アニメーターさんの手間がかかるので、5個より4個がいいし、4個より3個がいい。でも『幼女戦記』の時代設定だと、まだファスナーもないしマジックテープも存在しない。服をきっちり着ようと思うとボタンしか手段がない。

上村▶話しましたね、そういうこと。

谷口▶それは大変だと。でも監督がそうおっしゃるならと、軍服のボタンは多めになりました。

細越▶記章なんかも複雑でね。

谷口▶肩章も、アニメ的に言えば省略できるんですけど……そこも避けずにいきたいと。もう、みんなに頑張っていただくしかないですね、という話をしてました。Fig.16

上村▶肩章は、そもそも立体的なんですが、アニメだと平面扱いにして描きやすくしてしまうことが多いんです。でも、それでは軍服らしさのアイデンティティーが減っちゃうんですよ。立体的な肩章が存在していることが大事。なので、作画としては多少崩れてしまってもいいから、立体にしたかったです。

谷口▶そう……肩章は一番大変だった気がします。私がなんとなく描いたのを、細越さんがきっちり描きこんでくれて……。

細越▶揉めたよね、どうするか（笑）。

上村▶揉めましたね、この形は実際どうなってるんだ？と（笑）。

谷口▶最終的に、副監督の春藤（佳奈）さんがまとめてくれて。

細越▶うまく描いてくれたんだよね。参考にするから、本物の制服を買ってくれないかと言ってましたね、僕らは。

谷口▶ターニャも階級が下の頃はまだいいんですけど、少佐あたりになると組み紐のようなデザインになっていくんです。レルゲン、ゼートゥーアあたりも、それをどこまで細かく描くかが大変で。

細越▶色もよくわからないんですよね、金色なのか銀色なのか、あと星の数はいくつだとか（苦笑）。

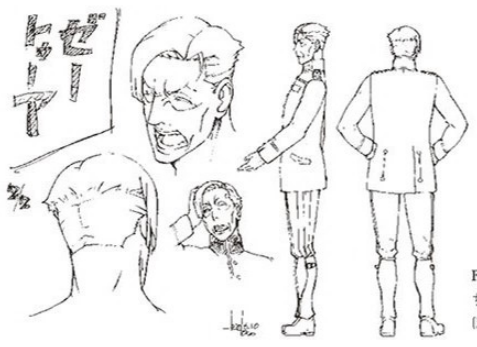


Fig.15
ちょっとオネェ……ぽい？

Fig.16
谷口氏による肩章のデザイン案。

上村▶それが、軍隊ものの宿命で。

細越▶「うわーっ！」ってなってました、現場は。

谷口▶そこで、というわけでもなく、監督からオーダーがあったわけでもないんですけど、ターニャたちの飛行服だけはファスナーがついてるんですよ。そこは私としては勝手に「オーバーテクノロジー」だと思っていて。帝国の軍隊だけはシューゲルなんかもいますし、ちょっとだけ現代っぽい。ジーッと開け閉めする描写は、1話くらいしか出てこないんですけど、そこだけは現代風の特殊部隊を意識してます。MA-1を着ている感じで。

―― 国ごとに軍服も当然違いますが、帝国以外の軍服はどのように考えられていきましたか？

谷口▶基本的には、モデルになっている国が実際に着ていた軍服の参考を見て、なるべくディテールは減らして描きやすくしながら、国ごとの特徴を出していきました。ダキアはとにかく弱そうに、みたいな（笑）。ダキアはボタンを大きくしたんですが、それは弱小国っぽくしたいという監督のオーダーですね。あの時代からしても、ちょっと前時代的な感じ？

上村▶テクノロジーがあまり発達してない、という裏設定ですね。Fig.17

谷口▶でも、このアニメはそんなに国ごとに大きな違いを記号的に出せない。リアルにやるなら色合いは限られてくるので、自分でデザインしておきながら、区別がつきにくかったりはしました（笑）。

上村▶そもそものコンセプトとして、どこまでリアルを踏襲するかはせめぎあいがありました。リアルを追求すると色はとても地味になってしまうので、最低限の色分けはしたつもりですね。

谷口▶デザインもリアルにすればするほど、作画さんへの負担は大きくなるんですが、そこはあえて押し通そうと。私としては軍隊ものは初めての経験だったので、面白かったです。あと……軍服を描いてみて、ファーストガンダムのすごさがより一層よくわかりましたね。

―― ほかのみなさんは、服飾デザインについてどう感じていましたか？

細越▶僕はそんなに辛くはなかったですけどね、描くときは。

角木▶ただ、服装の変更は多かったですよね。軍服だからいつも同じものを着ているわけじゃないので。ターニャも階級が変わると身につけるものも変わるし、ほかにも階級変わるキャラクターがいますし。戦闘時は違う服を着ることにもなるし、帝国以外の国を含めて、軍服の着せ替えの正解は、いったい誰がすべてを把握してるのかなと（笑）。設定制作の三浦（慧）くんに、そのあたりも頑張って調べてもらって対処していった感じです。

谷口▶戦闘シーンは、服というより乗っているもので区別したりしてましたね。実際、第一次世界大戦あたりだと、意外と飛行機乗りの軍人は私服のコート等を着て戦っていたりするんですけどね。

上村▶将校も、支給品ではなく自分で仕立てたりしてるんですよ。

谷口▶そうらしいんですよね。色もバラバラだったりするので、アニメにありがちなこっち軍は赤、こっち軍は青といったパキッとした区別が時代考証的にもできない。

角木▶武装は、銃器類も大変でしたね。そもそも戦場シーンが多い上に、必ずみんな銃器を持っているので、どうしても描かなければならない。

細越▶銃のストラップのありなしとか。

角木▶そうなんですよね。銃には肩掛け用のスリングをつけるんですが、アニメだとあえて描かないものもあるんですよ。そのありなしの使い分けも難しい。もちろんカットが連続していたら、画として繋がっていなければならないんですけど、このシーンは動きが多いから、スリングがあると銃の取り回しも大変になる。そういう場面場面の違いは、みんなが考えながら描いてくる。カットごとにジャッジを下すのも相当、苦労した部分だったと思います。こだわったアニメーターさんだと、スリングが揺れる表現を入れてくれたりもするので。Fig.18

谷口▶動画さんを、ちょっと休ませてあげたいからここはなしで、みたいな。

細越▶銃の作画で一番大変だったのは、持ち手の部分でしたね。現代の銃はグリップがはっきり飛び出していますが、この時代は銃身がフニュッと曲がっているだけなので、作画的にはじつに厄介で。

谷口▶曲線は辛いですよね。

角木▶持ち方も、肩に据えて構えて、手首を切り返して……とい

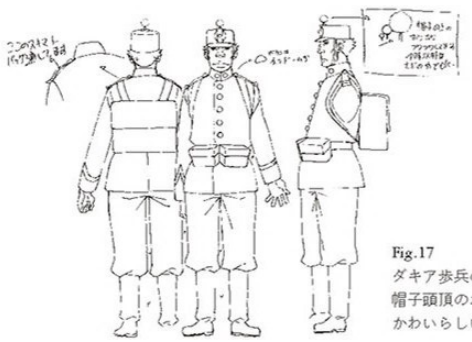


Fig.17
ダキア歩兵のデザイン。帽子頭頂のポンポンがかわいらしい。

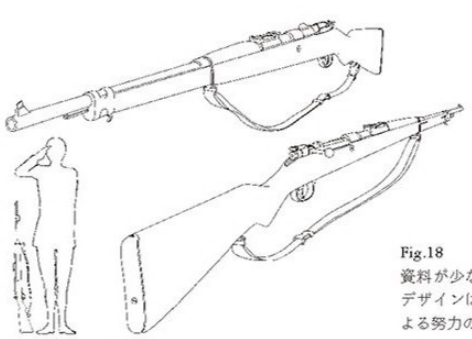


Fig.18
資料が少ない中の銃器デザインはスタッフによる努力のたまもの。

うのをアニメーターさん全員に把握してもらうことが、まず大変ですからね。資料になる当時の銃が、まずないですし。一応モデルガンは監督の希望でひとつ買ったんですけど、ほかの銃だと持ち手の部分がまた少し違ったりするので、ほんとに参考程度にしかならなかったですね。

谷口》私は、ひとつでも実物があってありがたかったですよ。

角木》実際持つと、めちゃめちゃ重いですしね。

谷口》こりゃあ、ターニャの細腕で片手で構えて撃つなんて、現実には無理じゃないかと。

角木》そこも魔法の力ですね（笑）。

何気なく配置した女神像が演出にも深く作用していった

―― 谷口さんはサブキャラクターのデザインもされていますが、印象的だったのは誰ですか？

谷口》ヨハンと田中ですね。

角木》田中と言っても、わからない（笑）。2話でターニャの前世の男をホームで押して殺す男ですね。

谷口》私たちが、勝手にコードネームを田中と命名しました（笑）。ヨハンというのは、ターニャに刺されそうになったヤツです。Fig.19

―― その田中が登場する2話で駅にいる人たちのキャラクター設定はあったんですか？

角木》いや、ないです。押す田中は谷口さんのデザインで、押される主人公は細越さんがデザインしています。でも現代パートは、ほぼひとりの原画さんにやってもらったので、モブキャラはその方に自由に考えていただきました。

谷口》モブキャラでいうと、2話冒頭は現実を参考に描けますけど、転生以降の時代は1920年代ぐらいがお手本なので、服飾もそこは意識していますね。女性はコルセットを外し始めた時期なので、若い子は外してる子もいるし、コルセットを着けたままの子もいる。その代わり、年配のおばあさんはみんなコルセットを着けているシルエットにしようと設定を描いています。単純に、私がそういう時代の服が好きなので、こだわったところはありますね。

角木》2話の話だと、最後のCパートは谷口さんがコンテ演出をしてくれていて、ターニャの服のデザインも谷口さんにやっていただいてますね。

谷口》あそこの衣装は、かわいくできた気がします。色も色彩設計の中村（千穂）さんがすごくいい感じにしてくれて、あと背景美術についても、美術さんに私の趣味をぶつけて描いていただいて。

平柳》花とか花瓶とか、衝立の模様などもそうでしたね。資料をいっぱいいただいて作ったんですが、谷口さんのこだわりが感じられました。

谷口》ほかの人が描いてくれるので、私が好きなものをたくさん入れ込もうと（笑）。

角木》ターニャを着替えさせる女子たちも、ひとりのアニメーターさんにお願いして、かなりかわいい感じになりましたね。そこにさらに谷口さんのキャラクターづけが入って、いいシーンになったと思います。そういうこだわりは、女性ならではの感性かなと。Fig.20

―― 今も少し話に出ましたが、美術に関して平柳さんは、どういったコンセプトを考えられましたか？

平柳》まず原作を拝見して、ターニャの存在が大きいお話だと感じました。ターニャがいろいろ無茶苦茶なことをやるのが、ひとつの面白さなので、そこをいかす背景にしなきゃとは思いました。では実際、背景はどこに寄せればいいのかというと、それはターニャじゃないんですね。もともとこの世界にいるのはゼートゥーアたちなので、美術のもとはそちらにある。なので、例えばターニャが感情を爆発して叫ぶシーンで、熱血な色に背景を染めてしまうという演出も考えられないことはないですが、この作品ではそれはないんです。ターニャが無茶苦茶やっていても、背景はただただ真面目な顔で、淡々と戦争映画のフリをさせたかったですね。

角木》平柳さんが、最初に描いてくださったイメージボードも、黒がとても特徴的で宗教画風でしたよね。

上村》最初の打ち合わせの中で、宗教画的な雰囲気はどうだろうかという話はありましたが、具体的なイメージは平柳さんのこだ

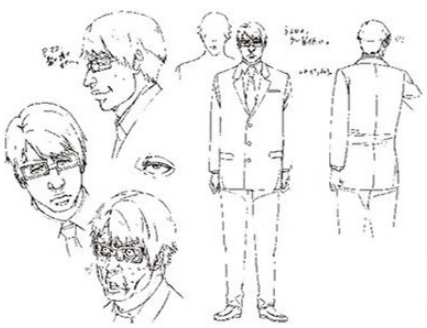


Fig.19
上司を渾身の力で押す男・田中。

Fig.20
ターニャのスカート姿。うっすらメイクもしています！

わりありきですね。

平柳▸けっこう、好きにやらせていただきました（笑）。

上村▸平柳さんのほうから、これをやりたい、あれもやりたいというアイデアをすごく出してくださったんです。だから最初のイメーボードも圧がすごくて（笑）。

細越▸そうでした。だからキャラクターにも通常の影のほかに、もう一段階深い2号影を入れなきゃならなくなりまして（笑）。美術があまりにも濃いので、そうしないとキャラクターが引き立たない。おかげで、とてもカッコいい画になりましたね。

角木▸海だけでいいですって背景のときとかも、平柳さんのほうから演出をつけてくれて、「海だけなんですけど、何か海に足したいんですよねぇ」と積極的に言ってくれて、すごいなと。

平柳▸美術、撮影と相まって、すごくいいものができたと勝手に思っています（笑）。

―― 実際、画の背景として『幼女戦記』は、地上の戦場、ターニャたちが戦闘する空景、あとは各国の軍の会議風景が大半を占めているので、描き分けも大変だったかと思うのですが。

平柳▸いろんな国が出てきますから、視聴者にわかりやすいよう、国ごとに特徴を出していくことは意識しました。同じ会議室で調度品やディテールを変えても視聴者には届かないので、パッと見の色で変えたり。監督とも相談して、帝国だったら赤い旗がいっぱい下がっている、共和国だったら白っぽくてきらびやかとか。そういう変化で対応すると、アニメーターさんも迷わないので。Fig.21

――外の風景については？

平柳▸塹壕戦に関しては、監督からドロドロした地獄みたいなところにしてくれと言われました。凄惨な戦場、背景を汚く描くのは得意なので（笑）、そこは真骨頂でしたね。

上村▸単調な色で染まると地味になりがちですが、そこは平柳さんが自ら水たまりを足してくださったり、いろんなものを足してくださって、“持つ画”にしてくれた。感謝ですね。

谷口▸スタッフの間でも、空の夕景がすごくキレイと評判でした。この空にキャラクターたちを颯爽と飛ばしたいねと。そんな平和なシーンはひとつもなかったですけど（笑）。

細越▸そういえば、青い空って1枚も見てない気がしますね。版権イラストくらいですか。

平柳▸ターニャが雲を抜けていくときくらいですね。

角木▸作品としては、常に曇ってますからね、空は。

――雲の表現も多彩でしたが、そこはどういう工夫を？

平柳▸アニメの雲の表現は、だいたいテンプレートがあるんですが、『幼女戦記』は空が舞台になるシーンが多いので、ちょっとクセのある雲を心がけました。モコモコとした丸っこい雲は宗教画テイストでもあるし、戦争風刺画にも多いので。

―― 宗教画を意識されたというのは、存在Xの存在がそうさせた部分もあるんですか？

平柳▸いえ、じつはまったく意識してなかったですが、あとからお話を見たら、かなりそれっぽくなってましたよね。部屋にも、なんとなく女神像を置いたんですけど、11話、12話あたりでは教会の演出にもいきていて。そんなに重要なものだったんだと（笑）。

上村▸たしかに、女神像に関してはあとから演出に加えましたね。11話、12話で存在Xを大いなる力として表現しようと思ったとき、そういえば女神像は使えるなと（笑）。あの世界ではネメシス的な女神を神様として設定しています。あくまで原作にも出てこない裏設定なんですが、平柳さんが女神像を置いてくれたおかげで、うまくハマりました。Fig.22

角木▸時代的な建築物なども、けっこう監督がこだわっていたので、そこは平柳さんとも密に打ち合わせされていた印象があります。

雪景色を「絶景」と褒めたアンソン
存在Xを象徴する人物になった

―― せっかくの機会なので、みなさんのお気に入りのキャラクターやシーンを教えていただけますか？

細越▸お気に入りはヴィーシャですね、ひとりだけ浮いている感じが好きです。

谷口▸かわいいと現場でみんな言ってましたよ。

細越▸あの世界では、かなりアニメっぽい造型のキャラクターなんですよね。あとヴィーシャの面白いのは、扱いが原作、コミッ

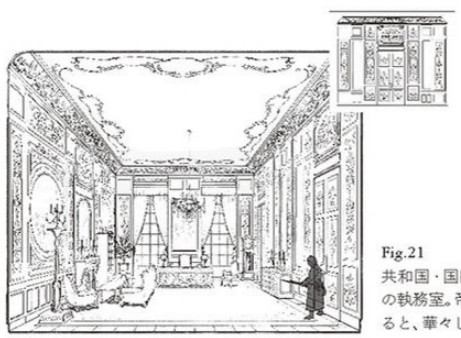


Fig.21
共和国・国防省、ド・ルーゴの執務室。帝国のそれに比べると、華々しくきらびやか。

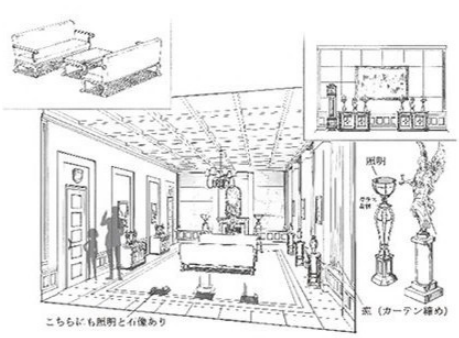


Fig.22
平柳氏発案の女神像。

ク、アニメで全部バラバラなんですよ。アニメは色と声がつくので、原作では本当は金髪なんですけど、ターニャと被らないようにあえてヴィーシャの髪の毛は色を変えています。

平柳▸僕はアンソンですかね。後半はとくに、ターニャのライバルとして準主役的にすごく活躍しますし、7話に雪景色の背景がありますが、あの景色を「絶景だな」とアンソンが褒めてくれたので……（笑）。

一同▸（爆笑）

上村▸僕も、あの背景を見たときに、ものすごい絶景だと思いましたよ。

平柳▸たまに、キャラが背景に注目するときってあるんですよ。シナリオで「素敵なお屋敷ね」みたいなセリフがあると、美術にはものすごいプレッシャーで困るんですけどね。そのセリフ以上のキレイさがないと、相当しょぼく見えちゃうんです。なので、ほんとはあまり注目してほしくないんですけど（苦笑）、あの雪景色は、鳥の声が入っていたりして、魅力を増してもらえて助かりました。

谷口▸私はゼートゥーアとレルゲン推しですね。ゼートゥーアが好きすぎて、3話は動画の一部も自分で描いてました、彼のカッコ良さを私が守る！と（笑）。ゼートゥーアは、大塚芳忠さんの声にもやられました。

細越▸ゼートゥーア、たまにいやらしい顔しますけどね。目が開くときは、悪いときです。

谷口▸彼とレルゲンは、髪型もとにかく好きです。レルゲンの猫みたいな髪の毛とか。

細越▸きっと2人とも喜ぶでしょう、描くほうとしては、面倒くさいとしか言えないですけど（笑）。そういえば、レルゲンのデザインは、最初は坊主だったんですよね。

角木▸ちょっときちっとしすぎじゃないかと相談して、やめたんですよ。

細越▸軍事もので丸刈りだと、日本兵になっちゃうんですよね。

角木▸僕はあえて言うならアンソンですね。アンソンは実際、原作だとけっこう初期で死んでしまうキャラなんですよ。それをあえて、最後でターニャと対峙するラスボス的な存在、存在Xの代役みたいな形にしようとシナリオで作っていったキャラなので、ちょっとだけほかより思い入れは深いですね。あとはド・ルーゴ。細越さんのデザインが好きなんですよ。常に椅子に座ってて目しか動いてないのに、あの威圧感。そして最後の最後に立ち上がったので、みんなで驚きましたね（笑）。

谷口▸ド・ルーゴは、あの目がめちゃくちゃいいですよね。

細越▸彼のイメージはジャン・レノですね。フランスだから。

谷口▸そのあたりの人々でいうと、ケーニッヒは女子人気高かったと思います。だから私も、絵コンテでわざとカッコ良く描いてました。

上村▸ケーニッヒは、蛇顔でお願いしますというオーダーを細越さんにしましたね。Fig.23

細越▸日本刀を持っていてもおかしくないキャラにと。

角木▸爬虫類顔のイメージも、俳優のベネディクト・カンバーバッチを意識してもらったと思います。あとお気に入りといえば、またも名もない軍人なんですが「そばかすのエリートくん」ですね（笑）。今回、サブキャラは谷口さんと牧（孝雄）さん、高田（晴仁）さんの3人でやってもらったんですが、高田さんはアンソンの死んじゃう部下たちを描いてくれていて、牧さんは203魔導大隊の名前のないメンバーを描いていただいていたんです。その名もないメンバーの中に、バーンとみんなが並んでいると、下のほうにそばかすのホワっとしたキャラがひとりいるんですよ。そばかすなのにエリートなんだと思うと、すごくかわいくて。

上村▸そばかすのあいつだけは、ターニャのギャグに笑わないんです。Fig.24

細越▸最後だけは、ちょっとリアクションするんですよね。

角木▸牧さんが描いてくれた参謀長も、けっこうキャラが立ってました。

谷口▸サブキャラやモブの中から、イケメンを探すのも楽しいんですよね。

上村▸1話で隊長をかばって死ぬショーンもカッコいい。このお話はだいたい、イケメンが死にますね（笑）。

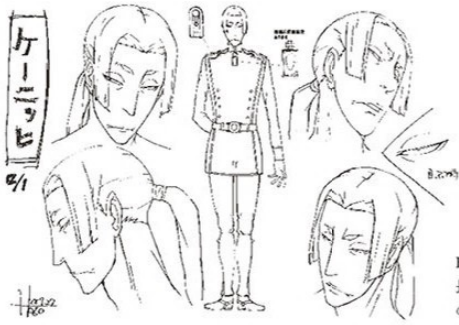


Fig.23
長髪、蛇顔、東洋人のようなケーニッヒ。

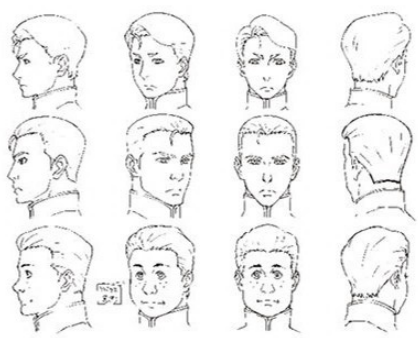


Fig.24
牧 孝雄氏デザインのそばかすエリート。笑いません。

迫力あふれる戦闘シーンは スタッフ全員の努力の結晶

―― ではお好きなシーン、印象的なシーンは？

細越》好きなシーンはラストの演説かな。大変でした、スケジュール的にも。僕も20年間この仕事してきましたけど、『幼女戦記』はとにかく大変だったのが印象的です（笑）。

角木》僕は早くも2話目くらいで、体重が一気に落ちましたね（笑）。

谷口》作監打ち合わせのときも「この作品は大変だ」という話をしていたんですが、そこで一番年長の牧さんが「スクラム組んで行くしかないよ」とおっしゃってくれて、覚悟ができました。

平栁》僕が好きなシーンは9話のラスト、V-1の発射シーンですね。監督が準備段階で昔の資料映像を見ながら、「このシーンを再現したい」とずっとおっしゃっていて。

上村》言ってました、言ってました。

平栁》完成したそのシーンを、みんなで繰り返し見てました。そのあとのシーンでは背景で、ちょっとウソをついて空に星を散らしたりしたんですけど、あれは僕からの提案で。時間がない中でわがまま言わせてもらったんですけど、音楽も挿入されてすごくいいシーンになって良かったです。

谷口》私は、自分が絵コンテに関わったシーンでいうと、2話のターニャが突っ込んでいくときの、手をギュッと握るシーンですね。あとは最終話ですね。ターニャの「おぉ神よ……！」のカットは私に考えさせてくれたんです。やらせてもらって良かったという手応えがあります。見ていて面白かったのは、4話のターニャとゼートゥーアのやり取りと、11話のヴァイスを呼び捨てにするところ。ターニャはあそこしかヴァイスを呼び捨てにしないので、必死さが出ていて好きです。

角木》僕はやはり戦闘シーン。エフェクトディレクターの橋本（敬史）さん、きめのエフェクト全般をアニメーターの小澤（和則）さん、キーアニメーターの石橋（翔祐）さん、栗田（新一）さん、堀内（博之）さんや秋葉（徹）さんなど、みんなが頑張ってやってくれた。中でも1話の一番最初、塹壕からスタートした一連のシーンは、「ついに『幼女戦記』が始まった」感があってとても印象的です。あのあたりは、作画の月田（文律）さんがひとりで頑張ってくれてありがたかったです。

上村》8話の建物のシーンなども、みなさんの手でまるで劇場版のようなクオリティにしていただけて、驚きましたね。特にchiptuneの3D班の方々の頑張りがすごかったです。

―― ぜひ、Blu-ray&DVDで今語られたシーンを見直していただき、設定資料と合わせて楽しんでいただきたいですよね。

細越》そして、もし『幼女戦記』の次の展開があるようなら、同業者の方にぜひ手伝っていただきたい（笑）。

谷口》いいですね（笑）。この本も今、学生の方々にぜひ読んでもらって、仲間になってほしい。

平栁》すごく頑張って作った作品なので、この本とあわせてすみずみまで楽しんでいただきたいですね。

角木》ほんとにそうですね。設定資料集のほうは、みんなの成果が入ってるんで、それを見て、そこから興味持ってもらってもいいですし、こういうことまで気にして作ってたんだなっていうのを知ってもらえるだけでも、作品の見方は変わると思います。アニメは終わっても、ターニャの戦いは続くので、ここからは原作やコミックで展開する、それぞれの『幼女戦記』を見守っていただきたいです。

―― ちなみに。監督がもし『幼女戦記』でスピンアウトを作るとしたら、どんなものがやりたいですか？

上村》僕なら……大戦が起きる前の若き日のゼートゥーアとルーデルドルフは描いてみたいですね。

谷口》いいですね！

上村》全然キャッチーじゃない、政治の話がしたいです。なぜ戦争が起きるのか、どう歯車が食い違っていくのか。その様をあの2人を中心に据えて描いてみたい。全然ウケそうもないので、実現しないですけどね！（笑）

細越》ルーデルドルフも前線でバリバリやってそう。

角木》ゼートゥーアも白髪じゃなくて、黒髪で両目が開いてる（笑）。若い頃はバリバリに切れるヤツだった……みたいなね。そんなことを想像しながら、アニメ『幼女戦記』を見ていただくのも楽しいと思うので、これからも末永く、みなさんにこの作品を愛していただけたら、本当にうれしいです。

美術ボード

▪ 上空(昼／#01 C190) 決定稿

▪ 上空(夜／#01 C126) 決定稿

▪ ライン戦線 塹壕線 UPディテール(昼・塹壕色／#01 C166) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ライン戦線 塹壕線 UPディテール（夜・塹壕色／#01C124）決定稿 ［美術］平柳 悟

《

▪ 塹壕線 全景(昼・塹壕色) 決定稿

▪ 塹壕線 全景(夜・塹壕色) 決定稿 [美術] 平柳 悟

▪ 帝国軍 野営拠点 全景(昼) 決定稿改

▪ 帝国軍 野営拠点 UPディテール(夜／#01 C085) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 帝国軍 野営拠点 全景(夕方／#01 C296) 決定稿

▪ 帝国軍 野営拠点の外れ側(夕方／#03 C249) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 帝国軍 野営拠点 司令部テント(夜／#01 C142) 決定稿

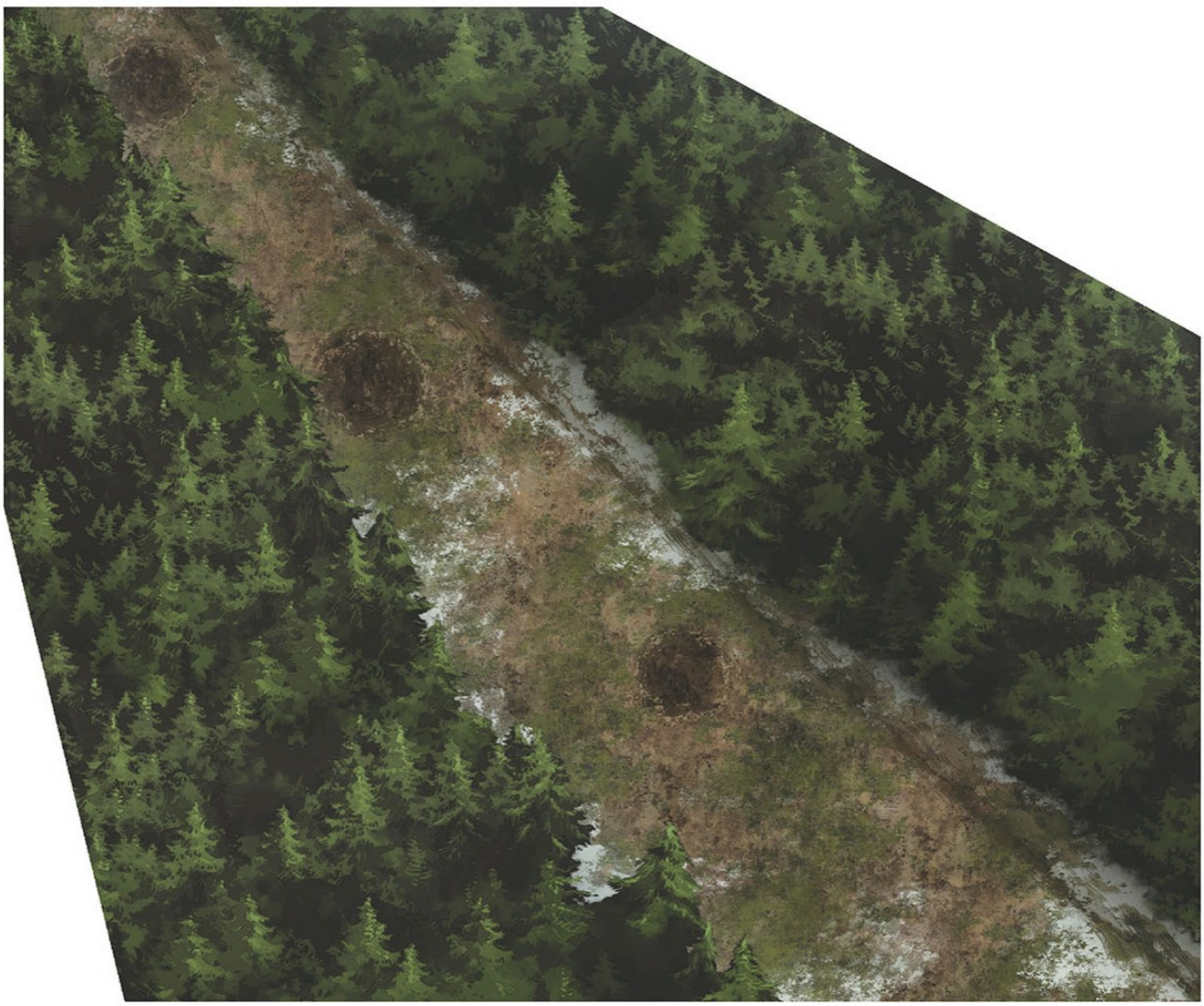
▪ 帝国軍 野営拠点 司令部テント(夕方／#01 C303) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 北方駐屯地 全景(昼) 決定稿 [美術] 平柳 悟

▪ 北方駐屯地 軍司令室(昼／#03 C002) 決定稿 [美術] 平柳 悟

▪ 北方駐屯地近くの広場（昼／#02 C180）決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ 帝国領ノルデンの森林(昼／#02 C194) 決定稿



▪ 帝国領ノルデンの森林 UPディテール(昼／#02 C204) 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ツークシュピッツェ UPディテール(夜／#05 C061 コンテボード) 決定稿

▪ツークシュピッツェ演習場(昼) 決定稿改

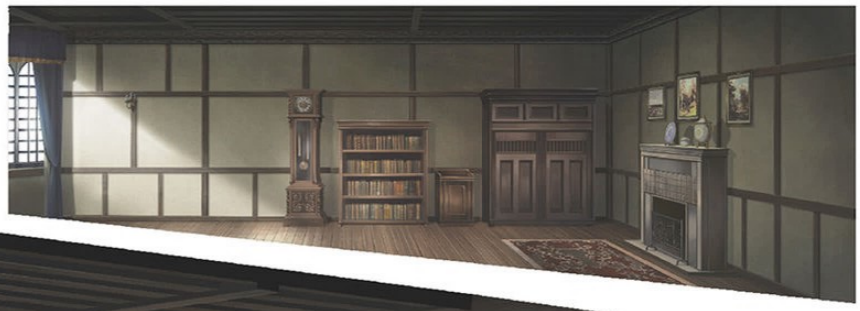
▪南東方面軍 第五駐屯地 全景(昼) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 南東方面軍 第五駐屯地 指揮所 決定稿

▪ 南東方面軍 第五駐屯地 講堂 決定稿［美術］平柳 悟

▪ 北方方面軍 司令部 外観 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪北方方面軍 司令部 指揮所(昼) 決定稿



▪北方方面軍 司令部 執務室(昼) 決定稿
[美術]平柳 悟

▪ 帝國軍 西方方面軍 司令部 全景 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪帝国領 アレーヌ市 全景（昼・炎色）決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 帝国領 アレーヌ市 全景(夕方／#08 C261) 決定稿

▪ 帝国軍 某飛行場 建物全景(昼) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 帝国軍 参謀本部 外観(夜) 決定稿

▪ 帝国軍 参謀本部 ルーデルドルフの執務室(昼) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 帝国軍 参謀本部 会議室(夕方・ライト無し／#01 C290) 決定稿

▪ 帝国軍 参謀本部 会議室(昼) 決定稿 ［美術］平樹 悟

▪ 帝国軍 参謀本部 廊下(昼／#03 C262) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 帝国軍 参謀本部 ゼートゥーアの戦務次長室(夜／#8用) 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ 帝国軍 参謀本部 ゼートゥーアの戦務次長室 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 帝国軍 参謀本部外局 全景（昼／#04 C255）決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ 帝国軍 参謀本部 晩餐室(夜) 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ 帝国軍 編成課(昼) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 帝国軍 最高統帥府 外観 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ 帝都 街頭(朝／#04 C001) 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ クルスコス試験工廠 外観(夜#03 C086) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ クルスコス試験工廠 格納庫内(昼／#03 C131) 決定稿

▪ クルスコス試験工廠 外観(昼) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ クルスコス試験工廠 上空(昼) 決定稿

▪ クルスコス試験工廠 管制室(昼) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ クルスコス試験工廠 ターニャの部屋（神時間色） 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 大学に通うターニャの部屋（昼） 決定稿 ［美術］上田瑞香

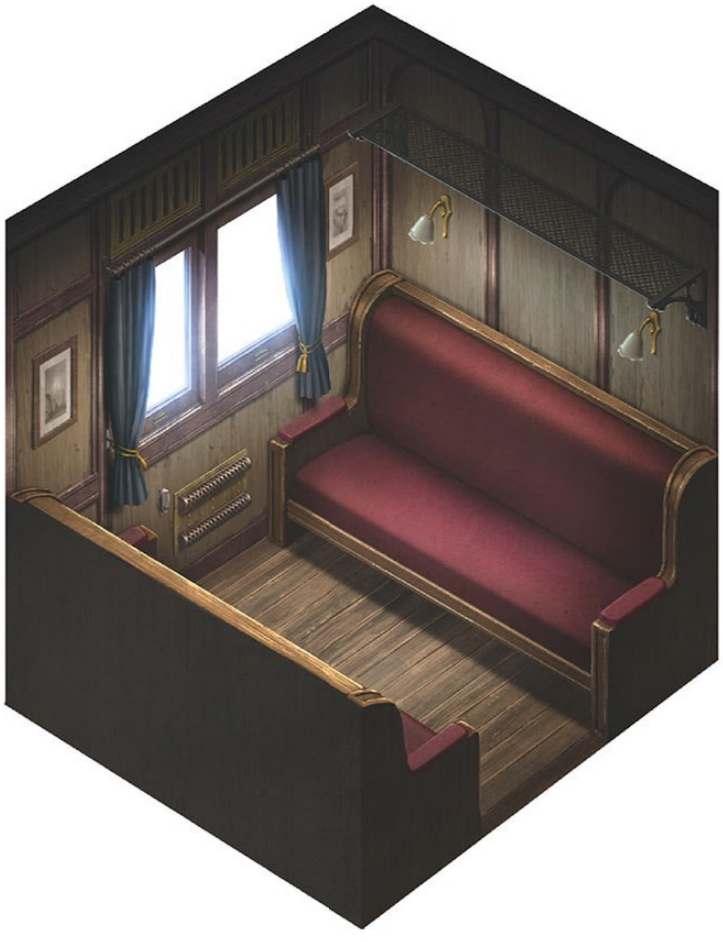
・軍大学 外観(昼) 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪軍大学 玄関口(昼) 決定稿 [美術]上田瑞香

▪ 軍大学 教室(昼) 決定稿

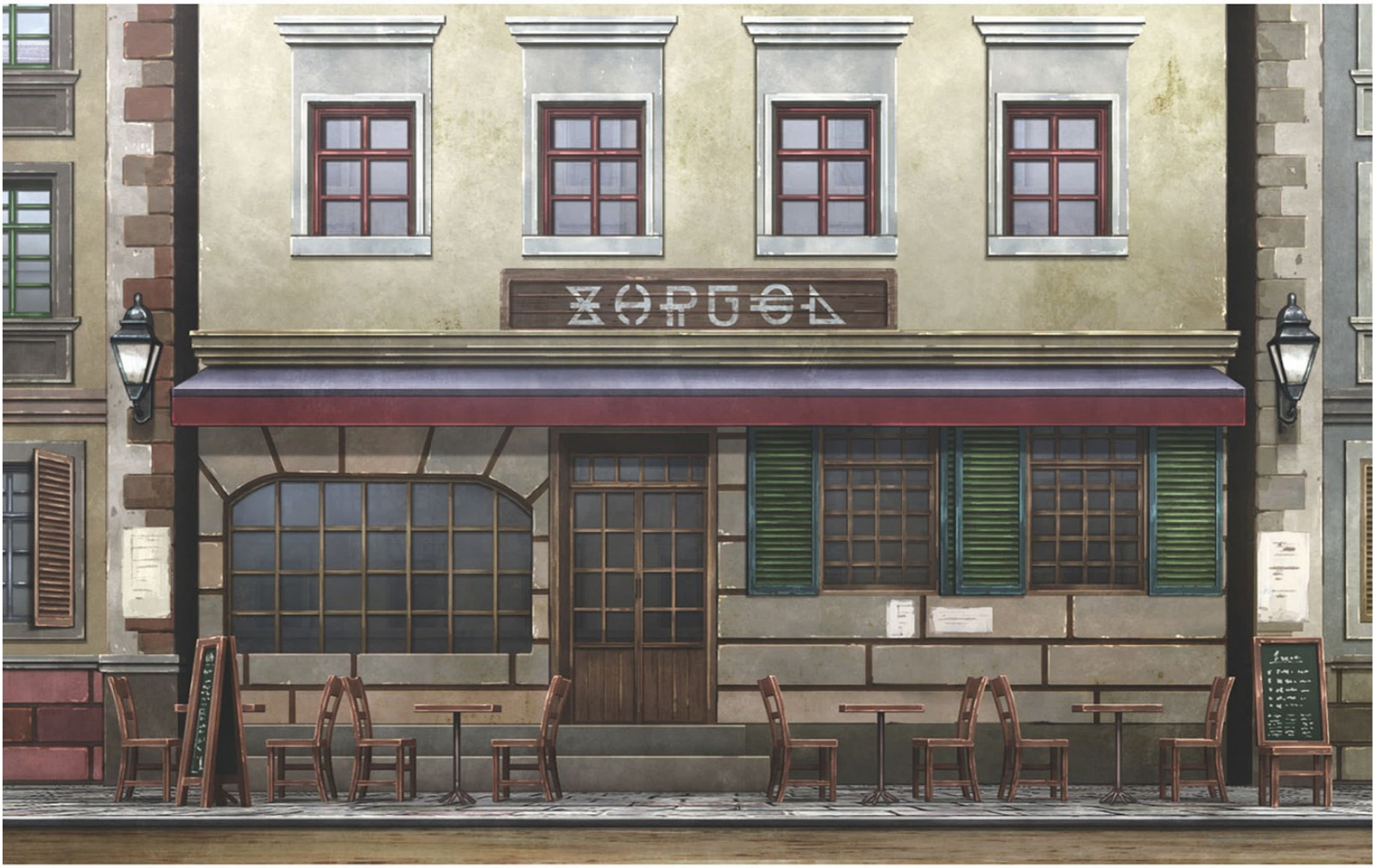
▪ 軍大学 図書室(昼／#04 C061) 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ 食堂車(昼) 決定稿 ［美術］平柳 悟



▪ 客車 室内(昼) 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ ゾルカ食堂 室内(昼) 決定稿 [美術]上田瑞香



▪ ゾルカ食堂 外観(昼／#04 C145) 決定稿

▪ 修道院 食堂(昼／#02 C109) 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ 帝国軍 士官学校 中庭(昼／#02 C154) 決定稿

▪ 帝国軍 士官学校 中庭 UPディテール(昼／#02 C159) 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ 帝国領ノルデン 上空(昼／#02 C220) 決定稿

▪ シューゲルの部屋(#02 C318) 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ 共和国 首都 国防省 外観(昼) 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 共和国 首都 国防省 国防次官室(夕方・照明あり) 決定稿

▪ 共和国 首都 国防省 国防次官室(昼・落とし色／#06 C287) 決定稿 [美術] 平柳 悟

▪ 共和国軍 ライン方面司令部 A地点 室内 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ 共和国軍 ライン方面司令部 A地点 全景（早朝／#09 C257） 決定稿 ［美術］平柳 悟

▪ オースフィヨルド 大砲のある岬(昼) 決定稿

▪ アーネルスネ港③(昼／#07 C001) 決定稿 ［美術］平柳 悟

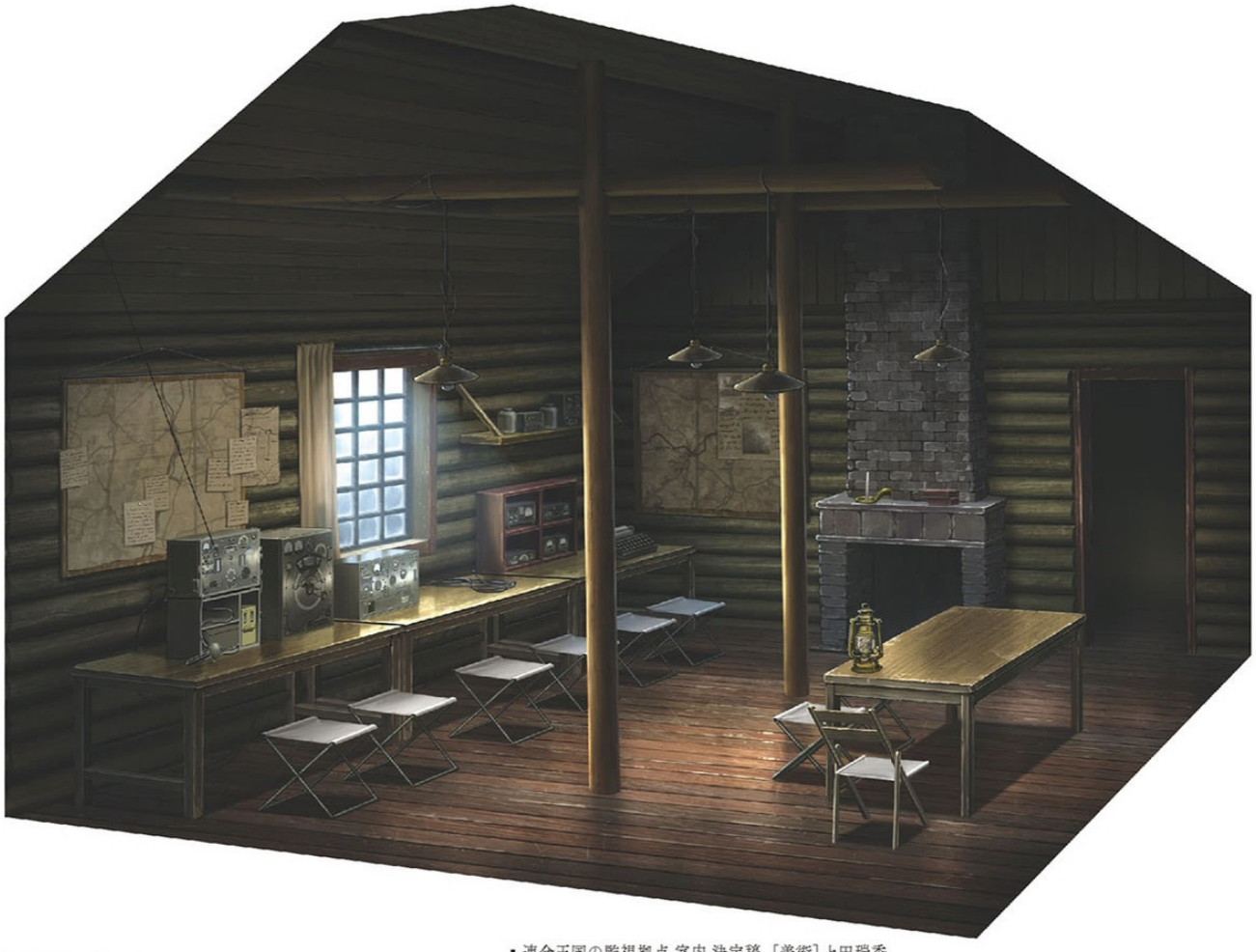
▪ アーネルスネ港②(昼／#07 C009) 決定稿

▪ 協商連合 国防省 会議室(昼) 決定稿
[美術] 平柳 悟

▪ 協商連合 国防省 外観(昼) 決定稿

▪ 協商連合 国防省 廊下(夜／#06 C315) 決定稿 ［美術］上田瑞香

▪ ダキア大公国 首都 全景(夜) 決定稿



▪ 連合王国の監視拠点 室内 決定稿 〔美術〕上田瑞香

▪ 東京都内 外観(夕方・雨／#02 C024) 決定稿

▪ 東京都内 駅のホーム(夕方・雨／#02 C026) 決定稿 ［美術］上田瑞香

イラストギャラリー

イラスト＝篠月しのぶ

▪『幼女戦記』1巻カバーイラスト

▪『幼女戦記』2巻カバーイラスト

▪『幼女戦記』3巻カバーイラスト

▪『幼女戦記』4巻カバーイラスト

▪『幼女戦記』5巻カバーイラスト

▪『幼女戦記』6巻カバーイラスト

▪『幼女戦記』7巻カバーイラスト

▪ EDイラスト1

▪ EDイラスト3

▪ 宣伝コンセプト　［原画］牧 孝雄 Takao Maki ［仕上］濱岡幸治 Koji Hamaoka ［背景］平柳 悟 Satoru Hirayanagi ［特殊効果］chiptune

▪メガミマガジン2017年2月号　[原画] 細越裕治 Yuji Hosogoe　[仕上] 濱岡幸治 Koji Hamaoka　[背景] 平柳 悟 Satoru Hirayanagi　[特殊効果] chiptune

・アニメディア2017年2月号　［原画］秋葉徹 Toru Akiba　［仕上］濱岡幸治 Koji Hamaoka　［背景］臼井みなみ Minami Usui　［特殊効果］chipcune

■ コンプティーク2017年2月号　[原画] 東 亮太 Ryota Azuma　[仕上] 濱岡幸治 Koji Hamaoka　[撮影] 平柳 悟 Satoru Hiraiyanagi　[特殊効果] spolice (chiptune)

■ニュータイプ2017年2月号 ［原画］堀内博之 Hiroyuki Horiuchi ［仕上］濱岡幸治 Koji Hamaoka ［背景］平柳 悟 Satoru Hirayanagi ［特殊効果］chiptune

参考資料 およびカルロ・ゼンによる推薦図書

コマンド・カルチャー
－米独将校教育の比較文化史
イエルク・ムート＝著
大木 毅＝訳
（中央公論新社）

鉄道と戦争の世界史
クリスティアン・ウォルマー＝著
平岡 緑＝訳
（中央公論新社）※販元品切れ

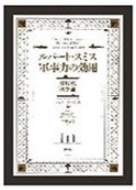
共産主義の興亡
アーチー・ブラウン＝著
下斗米伸夫＝監訳
（中央公論新社）

第一次世界大戦 上・下
ベイジル・リデルハート＝著
上村達雄＝訳
（中央公論新社）

歴史と戦略の本質
－歴史の英知に学ぶ軍事文化 上・下
ウィリアムソン・マーレー、リチャード・ハート・シンレイチ＝編著
今村伸哉＝監訳
（原書房）

軍人と国家 上・下
サミュエル・ハンチントン＝著
市川良一＝訳
（原書房）

八月の砲声 上・下
バーバラ・W・タックマン＝著
山室まりや＝訳
（ちくま学芸文庫）

終戦論
なぜアメリカは戦後処理に
失敗し続けるのか
ギデオン・ローズ＝著
千々和泰明＝監訳
（原書房）

軍事力の効用
ルパート・スミス＝著
山口 昇＝監訳
（原書房）

ドイツ軍装備大図鑑
制服・兵器から日用品まで
アグスティン・サイス＝著
村上和久＝訳
（原書房）

ベッカー教授の経済学ではこう考える
－教育・結婚から税金・通貨問題まで
ベッカー,G.S.、ベッカー,G.N.＝著
鞍谷雅敏、岡田滋行＝訳
（東洋経済新報社）

ベッカー教授、ポズナー判事の
常識破りの経済学
ベッカー,ゲーリー.S.、ポズナー,リチャード.A.＝著
鞍谷雅敏、遠藤幸彦、稲田誠士＝訳
（東洋経済新報社）

第三帝国の要塞
J・E・カウフマン、H・W・カウフマン＝著
平田光夫＝訳
（大日本絵画）

武装SS戦場写真集
武装SS戦友会＝著
三貴雅智＝訳
（大日本絵画）

隷属への道 ハイエク全集Ⅰ
－別巻【新装版】
F.A.ハイエク＝著
西山千明＝訳
（春秋社）

フランス敗れたり
アンドレ・モーロワ＝著
高野彌一郎＝訳
（ウェッジ）

「戦争」の心理学
人間における戦闘のメカニズム
デーヴ・グロスマン、ローレン・W・クリステンセン＝著
安原和見＝訳
（二見書房）

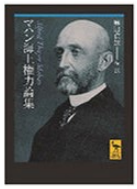
歩兵は攻撃する
エルヴィン・ロンメル＝著
浜野喬士＝訳
田村尚也、大木 毅＝解説
（作品社）

西部戦線異状なし
レマルク＝著
秦 豊吉＝訳
（新潮文庫）

今ここに神はいない
－米海兵隊員が見た硫黄島の地獄
リチャード・ユージン・オバートン＝著
奥田 宏＝訳
（梧桐書院）

神は妄想である－宗教との決別
リチャード・ドーキンス＝著
垂水雄二＝訳
（早川書房）

戦争と飢餓
リジー・コリンガム＝著
宇丹貴代実、黒輪篤嗣＝訳
（河出書房新社）※版元品切れ



マハン海上権力論集
麻田貞雄＝訳・編
（講談社学術文庫）

始まりと終わり ドイツ空軍の栄光
－アドルフ・ガランド自伝
アドルフ・ガランド＝著
並木 均＝訳
（学研プラス）※版元品切れ

レニングラード封鎖
飢餓と非情の都市1941-44
マイケル・ジョーンズ＝著
松本幸重＝訳
（白水社）※版元品切れ

日本陸軍 鉄道連隊写真集
髙木宏之＝著
（潮書房光人社）

FIGHTING TECHNIQUES OF
A PANZERGRENADIER 1941-1945
装甲擲弾兵の戦闘技術
マシュー・ヒューズ、クリス・マン＝著
中村安子＝訳
（リイド社）※版元品切れ

[web] 京都大学人文科学研究所／第一次世界大戦の総合的研究
http://www.zinbun.kyoto-u.ac.jp/~ww1/ （2017年4月20日現在）

[web] Europeana 1914-1918 – untold stories & official histories of WW1
http://www.europeana1914-1918.eu/en （2017年4月20日現在）

幼女戦記 アニメ完全設定資料集

2017年5月31日 初版発行

発行者　青柳昌行
編集長　藤田明子
担当　玉井 咲

編集　ホビー書籍編集部

編集協力　田中里奈（ヒヨコ舎）
デザイン　真々田 稔（rocka graphica）
ライティング　阿部美香〔P146-160〕

企画協力　幼女戦記製作委員会
株式会社NUT

発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
0570-060-555（ナビダイヤル）
http://www.kadokawa.co.jp/

印刷・製本　図書印刷株式会社

●本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。
また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

●定価はカバーに表示してあります。

●本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先
エンターブレイン・カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間：土日祝日を除く 12：00～17：00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp　※メールの場合は商品名をご明記ください。

©カルロ・ゼン・KADOKAWA刊／幼女戦記製作委員会
ISBN978-4-04-734640-6 C0076 Printed in Japan

電子版

幼女戦記 アニメ完全設定資料集

ホビー書籍編集部

2017年5月31日　発行

©カルロ・ゼン・KADOKAWA刊／幼女戦記製作委員会

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『幼女戦記 アニメ完全設定資料集』
2017年5月31日初版発行

発 行 者　青柳昌行
発　　行　株式会社KADOKAWA

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電　　話　0570-060-555（ナビダイヤル）
受付時間　12:00～17:00（土 日 祝日）を除く
編　　集　ホビー書籍編集部

http://www.kadokawa.co.jp/

本作品の全部または一部を無断で複製、転載、配信、送信したり、
ホームページ上に転載したりすることを禁止します。
また、本作品の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁止します。
本作品購入時にご承諾いただいた規約により、有償・無償にかかわらず
本作品を第三者に譲渡することはできません。
本作品を示すサムネイルなどのイメージ画像は、再ダウンロード時に
予告なく変更される場合があります。
本作品の内容は、底本発行時の取材・執筆内容に基づきます。

また、ご覧になるリーディングシステムにより、表示の差が認められることがあります。

BOOK☆WALKER